GRY VIDEO I KONSOLE

MAJ 2007 / 05/2007

新プラス NEO PLUS

SONY PLAYSTATION | M XBOX | NINTENDO WII + DS

MADE IN POLAND >
CALL OF JUAREZ
PIERWSZA POLSKA GRA
ZMIERZA NA XBOXA 360!

W NUMERZE >
VIRTUA TENNIS 3
COLIN MCRAE DIRT
LITTLEBIGPLANET
VIRTUA FIGHTER 5
FREE RUNNING
METAL SLUG ANTHOLOGY

AUTORZY JAK & DAXTER PRZEDSTAWIAJĄ

UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

TOMB RAIDER + SPLINTER CELL + GEARS OF WAR = WYBUCHOWA MIESZANKA!

RATCHET & CLANK FUTURE >
DYNAMICZNY DUET
POWRACA NA PLAYSTATION 3

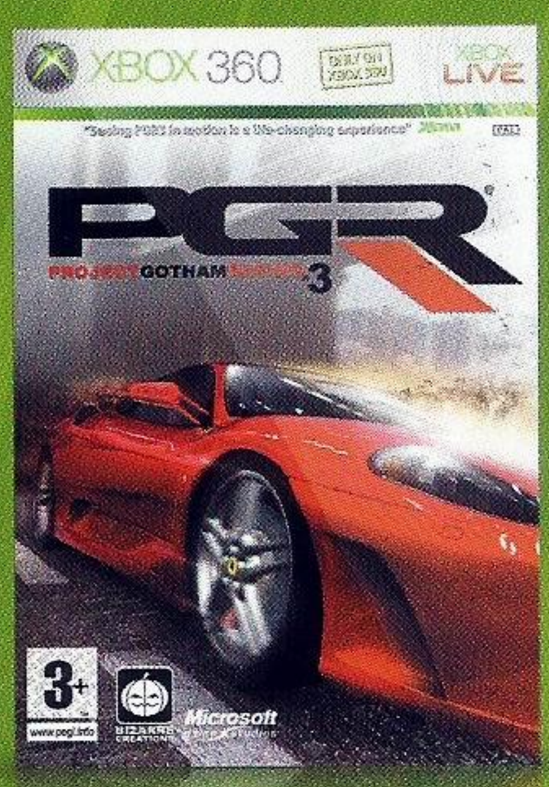
GTA 4 >
PIERWSZE WIEŚCI
PIERWSZE SHOTY

CENA: 8.99 zł (w tym 7% vat)

9 771505 820004 05

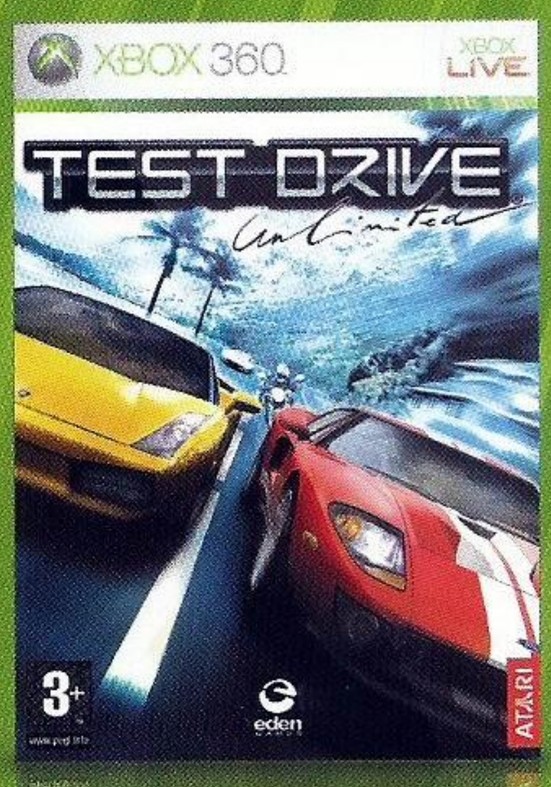
nr. 98 ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342

Zamów najtaniej w sklepie gram.pl



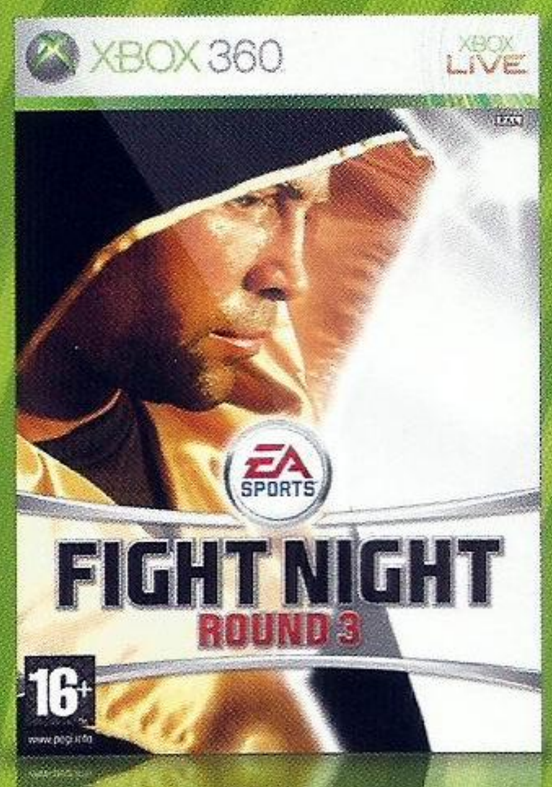
Project Gotham Racing 3

79,90 zł



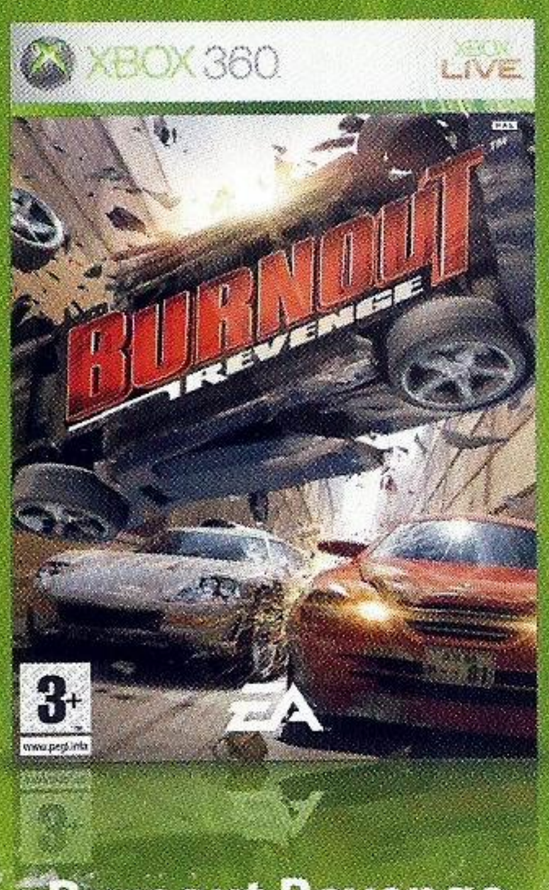
Test Drive Unlimited

199,90 zł



Fight Night Round 3

119,90 zł

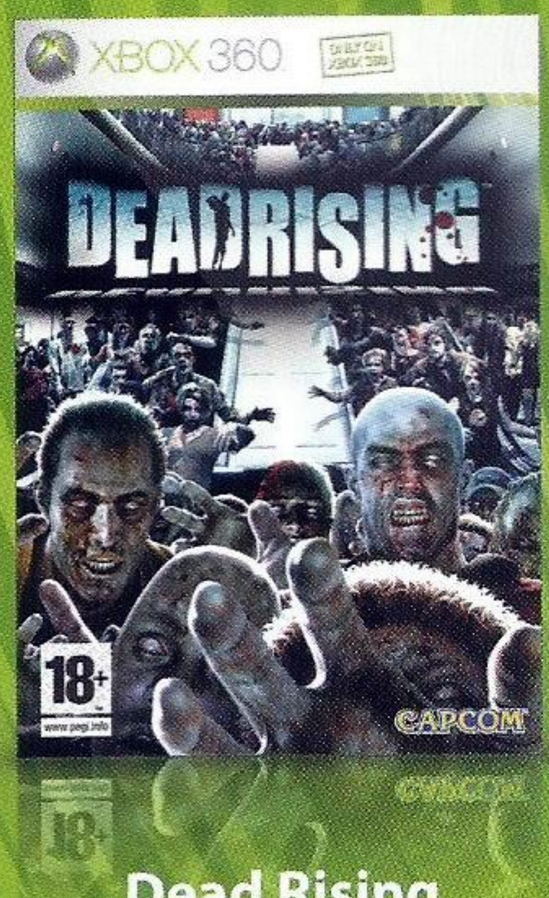


Burnout Revenge

119,90 zł

Dead or Alive 4

134,90 zł



Dead Rising

119,90 zł

Wejdź na http://sklep.gram.pl!

Konsola Xbox 360 Premium

1499,90 zł

Aby uzyskać promocyjne ceny, gdy dodasz produkty do koszyka, podaj kod promocyjny: **NEO+PROMO**

Odekskluzywniamy?

Microsoft zaciera ręce, a Sony odpuszcza kolejne exclusive'y

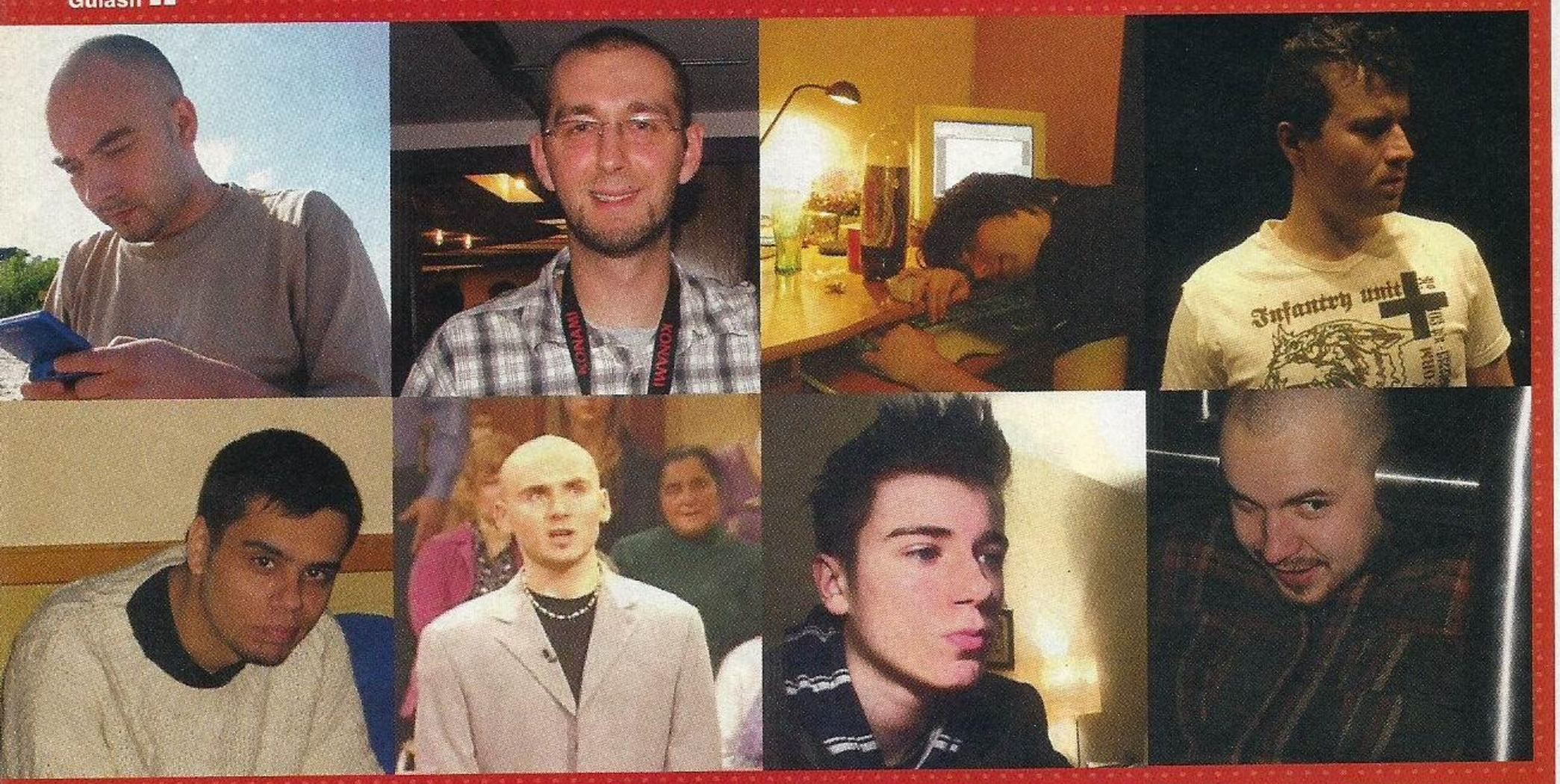
Dziwnym wydaje się być fakt odpuszczania tak wielu ekskluzywnych gier przez Sony. Przykłady można mnożyć i przybywa ich w każdym miesiącu – na początku był „tylko" Assassin's Creed (który, jeśli ukaże się w tym roku, to pozytywnie mnie tym faktem rozczaruje), potem zagarnięcie przez Microsoft Splinter Cell i BioShocka, jeszcze później odekskluzywnienie GTA IV, a teraz, o czym dowiecie się z lektury numeru, multiplatformowy Devil May Cry 4 i zapowiedziane na razie tylko na Xboxa 360 Ace Combat 6. Czy Soniacze aż tak bardzo liczą na swoje studia i pisane przez siebie gry, że lekką ręką pozbywają się mocnych tytułów? Czy może chodzi o coś innego?

Ciężko powiedzieć, ale mam tu pewną małą teorię – Sony w pierwszym i drugim roku życia swojej nowej konsoli trochę odpuszcza sobie temat hardcore'owych graczy i roztacza przed światem zupełnie inne wizje. Home, LittleBigPlanet, SingStar działający niemal na platformie Web 2.0 – to tylko trzy pierwsze projekty, które mają skłonić tak zwanych niedzielnych graczy do zainteresowania się PLAYSTATION 3. Zauważcie, że wszędzie trąbi się właśnie o tych rzeczach, a nie o pełnokrwistych grach przez duże G, do jakich wszyscy jesteśmy przyzwyczajeni. W tym czasie wewnętrzne studia wysmażą wreszcie Killzone, Heavenly Sword, czy nowe Gran Turismo i dostanie się również coś hardcore'owcom. Ale prawdziwa wojna na exclusive'y z Microsoftem rozpocznie się potem, za rok czy dwa lata właśnie, bo Nintendo już odpadło z tego wyścigu. Tylko czy wtedy nie będzie dla Sony trochę za późno? Przecież to teraz bodaj najbardziej nielubiana przez hardcore'owych graczy firma i musi naprawdę zacząć się starać, by odzyskać ich zaufanie. Może być ciekawie.

Tymczasem w numerze masa fachowych zapowiedzi tego, co nadejdzie latem i jesienią. Fenomenalnie prezentuje się Colin McRae DiRT (zresztą, jak zaraz zobaczycie, szykuje się prawdziwy wylew ścigałek), bardzo pozytywnie nastraja nas niezwykle nowatorskie LittleBigPlanet, zaciekawienie budzi Dark Sector, zapowiadający się na coś więcej, niż kolejną odtwórczą pozycję. A nowy Ratchet & Clank? Przecież to wygląda wręcz fenomenalnie! Podobnie zresztą, jak Uncharted: Drake's Fortune, nowa gra ekipy Naughty Dog, twórców Crash Bandicoot i Jak & Daxter, której podarowaliśmy okładkę w tym miesiącu. Z dużym zaciekawieniem pojechaliśmy także do wrocławskiego studia ekipy Techland, gdzie w miłej atmosferze mieliśmy okazję obejrzeć w akcji ich konsolowe projekty, w tym znakomicie prezentujący się Call of Juarez. Jak widać można i w Polsce stworzyć naprawdę ładną i efektowną grę na konsole nowej generacji.

Zapraszam zatem do lektury i do przeczytania za miesiąc!

Gulash ■■



Kto jest kim – rozwiązanie zagadki

MARCIN GÓRECKI // Gulash
not so virtua

Nie wiem co się ze mną dzieje, ale po napaleniu się na Virtua Fightera 5, dorwaniu go wreszcie w swoje ręce i połowie nocy spędzonej na okładaniu treningowego drąga stwierdziłem, że jakoś fajniej młóci się w HD w piątego Tekkena ściągniętego z PlayStation Store. Spalcie mnie na stosie, ale ten system już mi się po prostu przejadł. Choć i tak nic nie zastąpi Singstara podczas sobotniego „cieniowania" w doborowym towarzystwie po gorącym piątku. I chcę już wakacji!

MARCIN SIKORA // Marcellus
elitarnie wnerwiony

Akcja z Elite mnie wkurza. Nie dlatego, że to wersja 1.1 Xboxa 360, ale dlatego, że Microsoft zamiast dostarczyć to, czego wszyscy chcieli (większy dysk twardy) dostarcza całą „nową" konsolę. Bycie Elite kosztuje 480 zielonych, sam dysk, wchodzący w skład całkiem tego niezłego w sumie zestawu, ale kupiony osobno – 180$, czyli 45 procent ceny wersji Premium... Prawie połowę! Czy to nie wygląda jak ordynarna próba wydębienia kasy od obecnych posiadaczy konsoli? Sami osądźcie.

MICHAŁ MIELCAREK // Mielu
w przededniu zmian

Jak inni mogą, to ja też posmucę, hyhy. Powoli nadchodzi czas, żeby powiedzieć sobie, co chce się w życiu robić. Nie jest łatwo po pracy przyjść do domu, do późnej nocy pisać teksty próbując znaleźć jeszcze czas na życie towarzyskie. A gdzie tu miejsce na granie dla przyjemności? Uwierzycie, że nie znalazłem kilku minut, by rozegrać choćby jeden mecz w trzeciej części mojego ukochanego Virtua Tennis? Ale nie ma co się żalić, tylko czas wziąć się w garść. A w VT3 i tak rozwalę każdego ;)

KRZYŚ PAPLIŃSKI // Banan
G.C. Fan

Grzegorza Całka spotkałem w klubie Związ mnie, gdzie znajomy – z litości pominę kto taki – wyprawiał urodziny. Grzesiek był dokładnie taki, jak go zapamiętałem – cichy, spokojny i opanowany. Co porabiał w takim klubie, to osobny temat, podobnie jak, co robiłem tam ja. Wiem tylko, że podobnie jak na ekranizację Transformersów, nie wiedziałem, że czekam na moment, kiedy na moich oczach Qoora przemieni się w fizjoterapeutę o gołębim sercu. Aż do czasu, kiedy zobaczyłem każde z tych zjawisk w TV.

ADAM H// Dagon
parrot

Nowe GTA zrobiło na mnie spore wrażenie, choć niewiele pokazano, ale mimo wszystko, gra zapowiada się smakowicie. Co dalej? Bardzo ekscytujące mecze w LM i prawdziwe zatrzęsienie pracy. W międzyczasie Molyneux podbił też i moje serce, wierzę w Piotrka, choć już raz mocno dał ciała. A teraz, wzorem Monthy Pytona – wiadomości ze świata dla papug: Namco zepsuło kolejnego Tekkena, który powstaje na automaty i PS3, żadna papuga nie ucierpiała.

Łukasz Kurkowski // Qooora
parcie na szkło :)

„Moje nazwisko Grzegorz Całek. Mam 29 lat. Pracuję w rejonowym ośrodku rehabilitacyjnym, no ale nie zarabiam tam zbyt dużo, więc dorabiam sobie w hospicjum „Poranek". Jestem fizjoterapeutą. Mam żonę i córeczkę. Wszystko zaczęło się kilka lat temu, dokładnie w czerwcu 2003 roku, kiedy to poznałem Wiktorię. Od razu mi się spodobałą. Zresztą ja jej też. Później zaczęliśmy się spotykać..."
http://tinyurl.com/2839dh

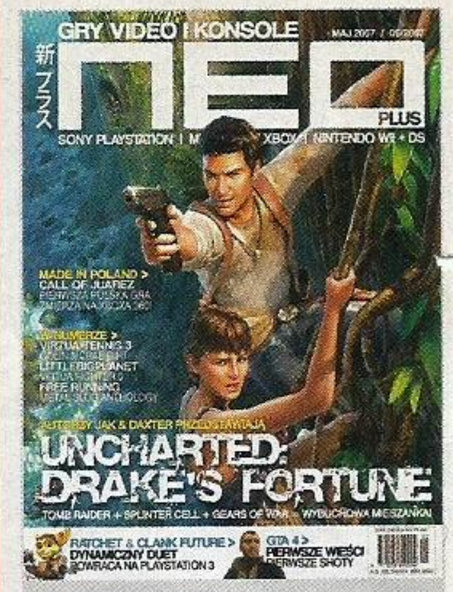
Krzysztof Tyszka // Ganon
forza... :(

Właśnie toczy się drugi mecz pary Roma – ManU. Sytuacja staje się dosyć dramatyczna. I tak, jak pierwsze spotkanie było, mimo wyniku, jednostronne, tak rewanż to jakaś tragedia jest. Jeśli mowa o grach, to w ubiegłym miesiącu znów mój grafik był krańcowo napięty, toteż nie skończyłem tytułów, na które miałem chrapkę. Ale nic to – niespodziewanie Marcel podetknął mi Ar Tonelico, mojego cichego faworyta ostatnich tygodni. Absolutny mus dla tych, którzy swe pierwsze zauroczenia jrpgami przeżywali na PSXie.

PATRYK BUKOWIECKI // qsh
między beerfestem, a abstynencją

Tak interesująco zapowiadających się jesiennych miesięcy nie widziałem już dawno, chyba z rok będzie, heh. Gdyby nerki odrastały, bez zastanowienia dałbym sobie jedną wyciąć, kupiłbym mieszkanie i sprzęt do niego. Moje organy po 40 dniach bez picia osiągnęłyby bajońskie sumy. Wielkanoc w Niemczech to ciekawy okres – Germanie mają w zwyczaju palenie wielkich ognisk w sobotę. Jest piwo i Bratwurst... Śmiesznie się na to patrzy. Tak, jak na sytuację na rynku – dobrych gier mi brakuje!

A także: MIŁOSZ // Grabarz, ANDRZEJ MĄDRZAK // Dr Max, Cubituss, Brat



Numer 98 // **maj** 2007
issn 1505-8204 // **index**: 345342

MAGAZYN
Redaktor naczelny: Marcin Górecki //**gulash@neo-plus.pl**
Z-ca red. nacz: Marcin Sikora //**marcellus@neo-plus.pl**
Newseditor: Patryk Bukowiecki
Internet: Adam Zdanowski

Współpracują: Banan, Krzysztof Janicki, Łukasz Kurkowski, Michał Mielcarek, Szymon Maślak, Miłosz, Oskar Nowak, Adam Zdanowski, Adam H, Krzysztof Tyszka, Marcin Kawa, Tomasz Bykowski
Hall Of Fame: Anek, Brat, Janush, Joseph, Merlin, Nolster, Origin, OG, Vandal, Wicik.
Oprawa Graficzna: Independent Design Group pod kierownictwem Matta
Korekta: Mac daddy
Druk: ELANDERS Polska

Adres do korespondencji:
NEO PLUS, Skrytka Pocztowa nr. 1, 00-957 Warszawa 36

Email: redakcja@neo-plus.pl
Internet: www.neo-plus.pl
Wydawca: Independent Press

PRENUMERATA I ARCHIWALIA
Email: prenumerata@neo-plus.pl
Hotline: (22) 716 87 98 w poniedziałki w godzinach 13-15

REKLAMA
Email: reklama@neo-plus.pl
Telefon: (22) 716 87 98

Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe występujące w tej publikacji są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych lub celem identyfikacji. Wszelkie prawa autorskie zastrzeżone. Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Przedruk tekstów zamieszczanych w Neo Plus i udostępnianie materiałów, cytowanie, streszczanie, dokonywanie wyciągów w każdym wypadku wymaga pisemnej zgody redakcji. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wydawca ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów bieżących i archiwalnych Neo Plus po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż po cenie innej niż wydrukowana jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną.

„We have plans. This does not come as a surprise."
Chris Satchell z Microsoftu o sterowaniu tiltem w grach video.

Shoutouts: Topfloor crew oraz PK ;)

GAME OVER

■ **Łączenie pecetów i konsol:** W niczym nie pomoże, a może tylko zaszkodzić.
■ **Wiosna:** Wiosna jak wiosna, ale ta jest wyjątkowo jakaś powolna, jeśli chodzi o gry video.
■ **Elite:** To teraz dzielimy posiadaczy tej samej platformy na „zwykłych" i „elitę"?

PRESS START

■ **Polscy developerzy:** Czas pokazać, że mamy też coś do powiedzenia w świecie gier.
■ **Jesień:** Heavenly Sword, Ratchet, Uncharted, BioShock, GTA, Mass Effect, Halo... kupujcie next-geny!
■ **Filmy w HD:** Olaboga, to przecież zupełnie inna jakość!

Doładuj bateryjkę?
Play & Charge Kit
79,90 zł

HD też na monitorze
VGA HD AV Cable
114,90 zł

Jakieś kable? Wyrzuć je!
Wirless Network Adapter
289,90 zł

Zestaw największych hitów teraz na X360: **Fable + Halo 2 + Forza Motorsport**
99,90 zł

Pełna kontrola bez kablowania
Wirless Gamepad
164,90 zł

Jeden pilot do wszystkiego
Universal Media Remote
114,90 zł

XBOX 360 najlepsze raty!

www.ultima.pl

ULTIMA
Świat Elektronicznej Rozrywki

KUPUJ ŁATWO NIE WYCHODZĄC Z DOMU
tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-43

e-mail: ultima@ultima.pl, sklep internetowy: www.ultima.pl

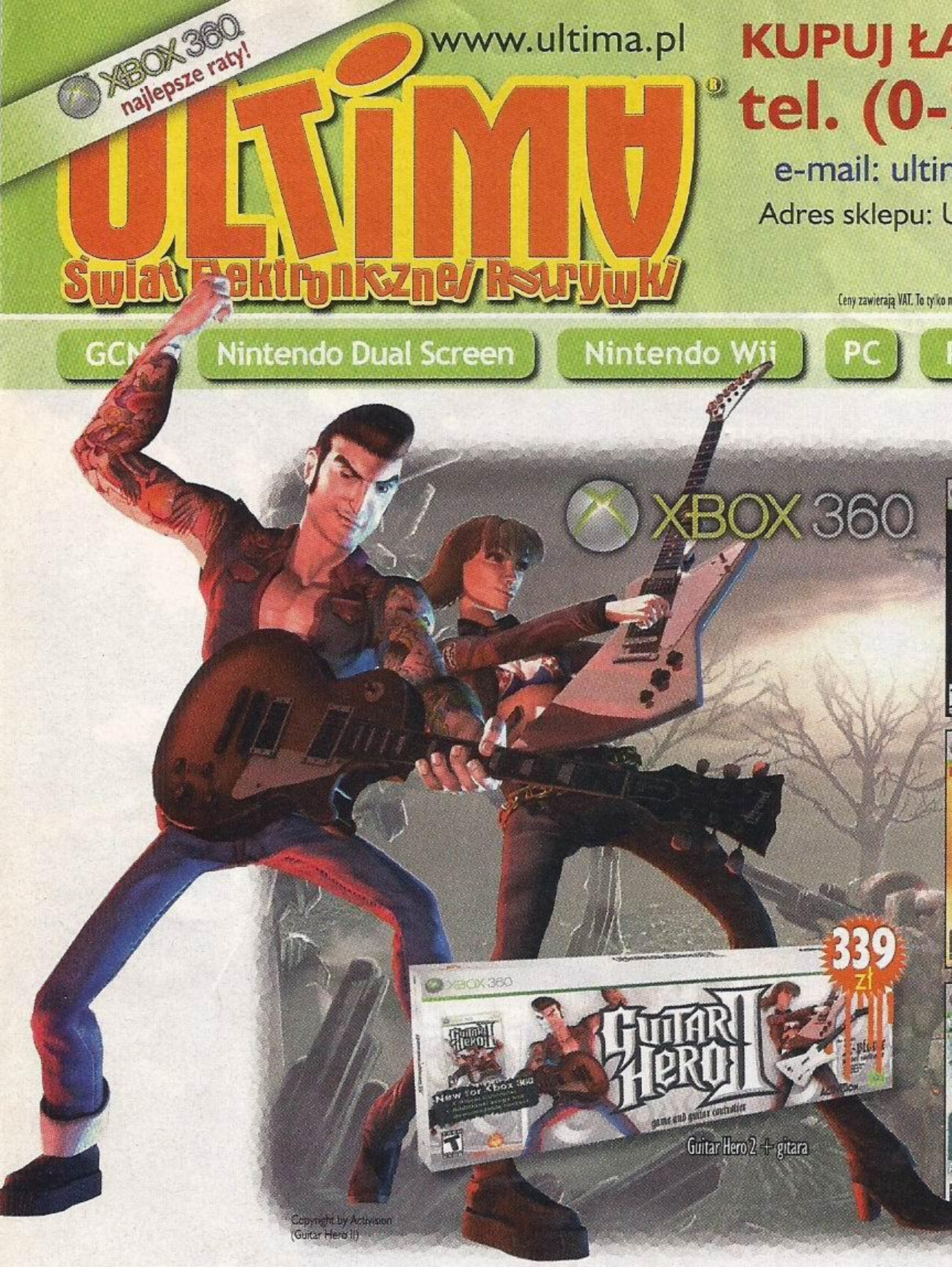
Adres sklepu: ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, 00-867 Warszawa

pn.-pt. 11.00 - 19.00, sob. 10.00 - 15.00

Koszty przesyłki: poczta – priorytet 9,90 pln, kurier (do 48 h) 17 pln, Pocztex (24h) 30 pln

Ceny zawierają VAT. To tylko niewielka część naszej oferty! Zastrzegamy sobie prawo zmian cen bez powiadomienia. Cennik nie stanowi oferty handlowej. Użyte nazwy własne są własnością ich właścicieli.

GCN | Nintendo Dual Screen | Nintendo Wii | PC | PlayStation 2 | Sony PSP | XBox 360



PLAYSTATION 2

ACE COMBAT: Belkan War	179
BURNOUT DOMINATOR	179
CALL OF DUTY 3	179
DRAGON BALL Z Tenkaichi 2	179
DRAGON QUEST Journey	169
EYE TOY Kinetic Combat	149
EYE TOY Kinetic Combat + kamera	189
EYE TOY Play Sports PL	149
FIFA 2007	179
FINAL FANTASY VII Dirge of Cerberus	149
FINAL FANTASY XII	199
GOD HAND	149
GOD OF WAR 2	179
GUITAR HERO 2	159
GUITAR HERO 2 + gitara	299
JUST CAUSE	159
KINGDOM HEARTS II	179
LEGO STAR WARS II Original Trilogy	179
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE	179
METAL GEAR SOLID 3: Subsistence	179
MORTAL KOMBAT Armageddon	149
NARUTO Ultimate Ninja	179
NBA 2K7	149
NBA LIVE 07	179
NEED FOR SPEED Carbon	179
NHL 2K7	149
OKAMI	149
PRO EVOLUTION SOCCER 6	169
RAYMAN Raving Rabbits	179
SHADOW OF COLLOSSUS	189
SHIN MEGAMI TENSEI: Digital Devil Saga 2	159
SIMS 2: Zwierzaki	179
SINGSTAR Legend	149
SKOK PRZEZ PŁOT	159
SOCOM 3	199
SPIDERMAN 3	179
STAR WARS: Battlefront 2	229
TEST DRIVE Unlimited	149
TIGER WOODS 07	179
TONY HAWK PROJECT 8	179
WWE SMACKDOWN vs RAW 2007	149

Platinum PS2:

007: Everything or Nothing	77
007: From Russioa with Love	77
24 The Game	77
AEON FLUX	49,90
AGE OF EMPIRES 2	99
BATTLEFIELD 2	77
BLACK	77
BURNOUT 2	49
BURNOUT 3 Takedown	77
BURNOUT REVENGE	77
BUZZ Zabawa w Dżungli	129
CALL OF DUTY Finest Hour	69,90
CALL OF DUTY 2	77
CANIS CANEM EDIT (Bully)	119
CASPER I UPIORNE TRIO	54,90
DA VINCI CODE	79
DEVIL MAY CRY 3 Special Edition	119
EVERYBODY'S GOLF	69
EYE TOY Antigrav	69
EYE TOY Kinetic	59
FAHRENHEIT	59
FAST AND FURIOUS Tokyo Drift	139
FIFA STREET	49,90
FIFA STREET 2	77
FIGHT NIGHT: Round 3	77
FINAL FANTASY X	77
FINAL FANTASY X-2	77
FORBIDDEN SIREN 2	69
FORMULA ONE 2006	77
GOD OF WAR	59
GODFATHER (PL)	77
GOLDEN EYE 2: Rogue Agent	49
GRAN TURISMO 4	59
GTA: Liberty City Stories	99
GTA: San Andreas	79
GTA: Vice City Stories	119
GUN	109
HARRY POTTER i Czara Ognia (PL)	77
HARRY POTTER i Komnata Tajemnic	49,90
HARRY POTTER i Więzień Azbakanu PL	77
HITMAN Blood Money	129
JAK & DAXTER	59
JAK 2	59
JAK 3	49,90
JAK X Combat Racing	49,90
KILLZONE	59,90
LORD OF THE RINGS: Return Of The King	77
LUMINES Plus	139
MEDAL of HONOR: Frontline	69
MEDAL of HONOR: Rising Sun	69,90
MEDAL of HONOR: Wojna w Europie	77
MORTAL KOMBAT Shaolin Monks	77
MOTO GP 4	77
NBA LIVE 2005	49,90
NBA LIVE 2006	77
NFS Most Wanted PL	77
NFS: Underground	49,90
NFS: Underground 2	77
NHL 06	77
PRINCE OF PERSIA Trilogy (3 części)	119
PRO EVOLUTION SOCCER 5	79
RATCHET & CLANK	59
RATCHET & CLANK	59
RATCHET & CLANK 3	59
RATCHET Gladiator	77
RTL SKI JUMPING 2006	59
SHIN MEGAMI TENSEI: Digital Devil Saga	99
SIMS	49,90
SIMS Poza Domem	77
SIMS 2	77
SOCOM II	29,90
SOUL CALIBUR 3	59
SPIDERMAN 2	69
SPLINTER CELL Chaos Theory	49,90
SPLINTER CELL Double Agent	99
SSX 3	49,90
SSX ON TOUR	77
STAR WARS Episode III	79
STUART MALUTKI 3	39,90
SUIKODEN TACTICS	99
SUPER DRAGONBALL Z	79
TEKKEN 5 + TEKKEN 1,2,3	59
THE WARRIORS	77
TIGER WOODS 06	69
TIGER WOODS PGA TOUT 2005	49,90
TOCA RACE DRIVER 2	39,90
TOMB RAIDER Legend	77
TONY HAWK American Wesland	79
TONY HAWK Underground 2	69
TOURIST TROPHY	79
ULTIMATE SPIDER-MAN	77
WŁADCA PIERŚCIENI: Powrót Króla	49,90
WŁADCA PIERŚCIENI: Trzecia Era PL	77
X-MEN Legends II	119

Akcesoria:

Konsola PLAYSTATION 2 zupełnie nowe ceny ..... tel./www

Action Replay Max 2	129
Bezprzewodowy przedłużacz do pada	59
Dual Shock 2 oryginalny (różne kolory)	89
Joypad Logitech Precision	59
Joypad bezprzewodowy Logitech	99
Kabel Component	29,90
Kabel RGB/S-Video/AV/Optic	89
Kierownica Bezprzewodowa	99
Kierownica Logitech Driving Force	269
Kierownica Logitech Driving Force Pro	399
Kierownica Logitech G25	999
Kierownica Logitech Rally Vibration Feedback	179
Kierownica Sppedforce Premium	189
Link Cable	19,90
Mata do tańca BigBen	79
Mata do tańca Venom – Super Mocna	89
Mata do tańca + gra Dance Europe + mikrofon	159
Memory Card 8 MB Sony	69
Multitap Slim	79
Optyczny kabel	29
Piloty DVD	od 29,90
Przedłużacz do joypada	19,90
RGB + AV	19,90
Walizka zluminiowa do konsoli Slim	69
Zasilacz samochodowy (Ps Slim) 12V	79

PLAYSTATION PORTABLE

ACE COMBAT X	189
ARMORED CORE: Formula Front	99
BURNOUT DOMINATOR	169
BURNOUT LEGENDS	99
BUST-A-MOVE GHOST	99
CALL OF DUTY Road to Victory	179
DAXTER	179
DEF JAM: Fight for NY: Takeover	169
DUNGEON SIEGE Throne of Agony	179
EA REPLAY	99
EVERYBODY'S GOLF	69
F1 GRAND PRIX	79
FIFA 06	99
FIFA 07	169
FIFA STREET 2	99
FINAL NIGHT: Round 3	129
FORMULA ONE 2006	179
FOOTBALL MANAGER HANDHELD	169
GANGS OF LONDON	159
GODFATHER	169
GOTTLIEB PINBALL CLASSIC	119
GTA Liberty City Stories	149
GTA Vice City Stories	149
HARRY POTTER i Czara Ognia	99
KILLZONE Liberation	179
KOLOOMN	99
LEGEND OF HEROES II	129
LEGO STAR WARS II	179
LOCOROCO	179
LORD OF THE RINGS: Tactics	99
LUMINES 2	149
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE	189
MEDAL OF HONOR Heroes	159
MEDIEVIL RESSURECTION	79
METAL GEAR SOLID Portable Ops	199
METAL SLUG Anthology	189
MORTAL KOMBAT Unchained	169
MOTO GP	189
NBA LIVE 2007	169
NBA STREET Showdown	99
NEED FOR SPEED Carbon: Own the City	169
NEED FOR SPEED Most Wanted	99
NEED FOR SPEED Underground Rivals	99
NHL 07	169
PRO EVOLUTION SOCCER 6	179
PURSUIT FORCE	89
RATCHET & CLANK Size Matters	189
SID MEIER's PIRATES	179
SIMS 2	169
SPIDER MAN 2	89
STAR WARS Battlefront 2	99
STREET FIGHTER Alpha 3 Max	149
SYPHON FILTER Dark Mirror	169
TEKKEN Dark Ressurection	179
TEST DRIVE Unlimited	149
THE WARRIORS	139
TONY HAWK Project 8	189
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 07	169
WIPEOUT PURE	79
WRC	89

Sprzęt:

PSP Base Pack + KillZone	799
PSP Base Pack Pink	799
Bateria + ładowarka	65
Etui ekskluzywne BigBen	44,90
Etui na gry i karty	29,90
Etui Venom	29,90
Futeral Logitech PlayGear Street	89
Głośniki Logitech Playgear Amp	189
Kabel USB	24,90
Ładowarka słoneczna	159
Ładowarka samochodowa	39
Memory Stick Pro Duo 1GB SanDisk	129
Memory Stick Pro Duo 2GB SanDisk	199
Memory Stick Pro Duo 4GB SanDisk	349
Ochraniacz silikonowy na ekran Logitech	35
PlayGear Pocket Logitech	59,90
PlayGear Collection Logitech	149
PSP MOVIE + kabel (wersja polska!)	39,90
Walizka aluminiowa BigBen	69
WiFi Max	149
Zasilacz/ładowarka	49

NINTENDO Dual Screen

ADVANCE WARS Dual Strike	179
ANIMAL CROSSING	159
BURNOUT LEGENDS	99
CASTLEVANIA Portrait of Ruin	179
CATZ	169
CHILDREN OF MANA	159
DR KAWASHIMA's BRAIN TRAINING	129
FIFA 06	99
FINAL FANTASY III	189
HARRY POTTER i Czara Ognia	99
HORSEZ	169
HOTEL DUSK Room 215	159
LEGO STAR WARS II Original Trilogy	179
MARIO & LUIGI	179
MARIO KART	159
MARIO SLAM BASKET	159
MARIO vs DONKEY KONG 2	159
METEOS	169
METROID PRIME Hunters	159
NEED FOR SPEED Most Wanted	99
NEW SUPER MARIO BROTHERS	159
NINTENDOGS	129
PHOENIX WRIGHT	159
PHOENIX WRIGHT 2 Justice for All	159
POKEMON BLUE RESCUE TEAM	159
PRO EVOLUTION SOCCER 6	179
RAYMAN Raving Rabbidds	169
RESIDENT EVIL Deadly Silence	159
SETTLERS	tel./www
SIMS 2	139
STARFOX COMMAND	159
SUDOKU MASTER	129
SUPER MARIO 64	159
SUPER PRINCESS PEACH	159
TENCHU DARK SECRET	179
THEME PARK	139
TRAUMA CENTRER	189
TRUE SWING GOLF	69
WARIO WARE TOUCHED	159
YOSHI's ISLAND 2	159

Akcesoria:

Konsola Nintendo Dual Screen Lite biała	599
Konsola Nintendo Dual Screen Lite czarna	599
Osłonki na ekran DS i DS Lite	29,90
Pokrowce do DS Lite	tel./www
Pudelka na gry	29,90
Walizka aluminiowa	69
WiFi Max	149
Zasilacz	29
Zestawy do DS Lite	39,90
inne	tel./www

XBOX 360

BATTLEFIELD 2	129
BATTLESTATION MIDWAY	229
BURNOUT REVENGE	109
CALL OF DUTY 3	239
CHROMEHOUNDS	229
CRACKDOWN PL	219
DEAD RISING	119
DEF JAM ICON	229
EBCHANTED ARMS	199
FEAR	149
FIFA 07	199
FIGHT NIGHT ROUND 3	129
GEARS OF WAR	199
GHOST RECON Advanced Warfighter 2	249
GHOST RECON Advanced Warfighter Premium Edition	129
GUITAR HERO 2 + gitara	338
KAMEO	129
LEGO STAR WARS II Original Trilogy	229
LOST PLANET	239
LOTR: Battle of Middle Earth 2	119
MARVEL ULTIMATE HEROES	239
MOTO GP 06	129
NBA 2K7	229
NBA LIVE 07	249
NBA STREET HOMECOURT	tel./www
NEED FOR SPEED Carbon	199
NEED FOR SPEED Most Wanted	89
NHL 2K7	229
OBLIVION	169
PERFECT DARK ZERO	89
PHANTASY STAR UNIVERSE	199
PREY	149
PRO EVOLUTION SOCCER 6	249
RAINBOW SIX Vegas	249
SAINT'S ROW	199
SONIC THE HEDGEHOGE	249
SPLINTER CELL Double Agent	199
TABLE TENNIS	189
TEST DRIVE Unlimited	229
TONY HAWK PROJECT 8	239
TOP SPIN	179
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 07	219
VIRTUA TENNIS 3	249
VIVA PINATA PL	129
WWE SMACKDOWN vs RAW 2007	249

Akcesoria:

Xbox 360 Premium Pack	1479
Xbox 360 Premium + Gear of War	1599
Xbox 360 Core Pack	1199
Xbox 360 Live Gold Card - 3 miesiace	99
Xbox 360 Live Gold Card - 12 miesiecy	269
HD-DVD Player	899
Headset Datel	79
Joypad Xbox 360 Microsoft radiowy	159
Joypad Xbox 360 Microsoft	139
Kabel VGA IQP	69
Karta pamieci 64MB Microsoft	169
Kierownica Logitech Drive FX	329
Kierownica Microsoft bezprzewodowa + Project Gotham Racing 3	499
Pilot DVD Microsoft	199
Wentylator + chłodnica	79

więcej ..... tel./www

www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.u

ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA

W tygodniu pracujemy w godzinach: 11⁰⁰-19⁰⁰

PLAYSTATION 3

Copyright by Ubisoft (Elder Scrolls: Oblivion)

PlayStation 2

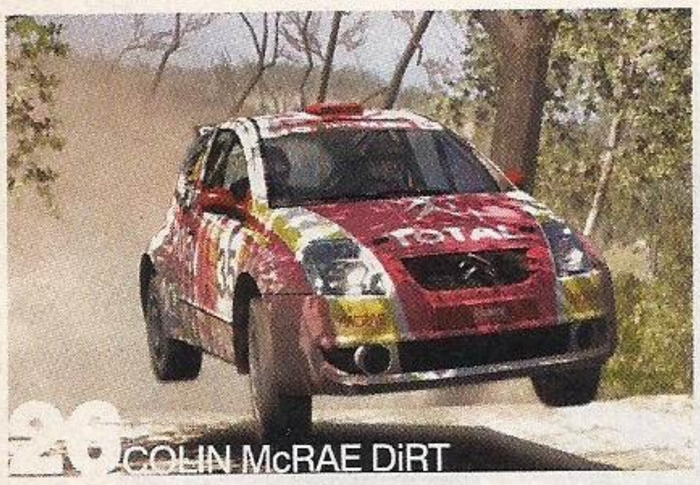
Copyright by Sony (God of War II)

Dlaczego my ?

- Pracownicy doskonale znający branżę gier
- Szybka i tania wysyłka
- Żadnych podróbek towarów
- Szeroka oferta na wszystkie liczące się konsole
- Możliwość składania zamówien przedpremierowych
- Promocje cenowe, jakich nie znajdziesz nigdzie indziej
- Codziennie aktualizowana strona www

ma.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl
ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA

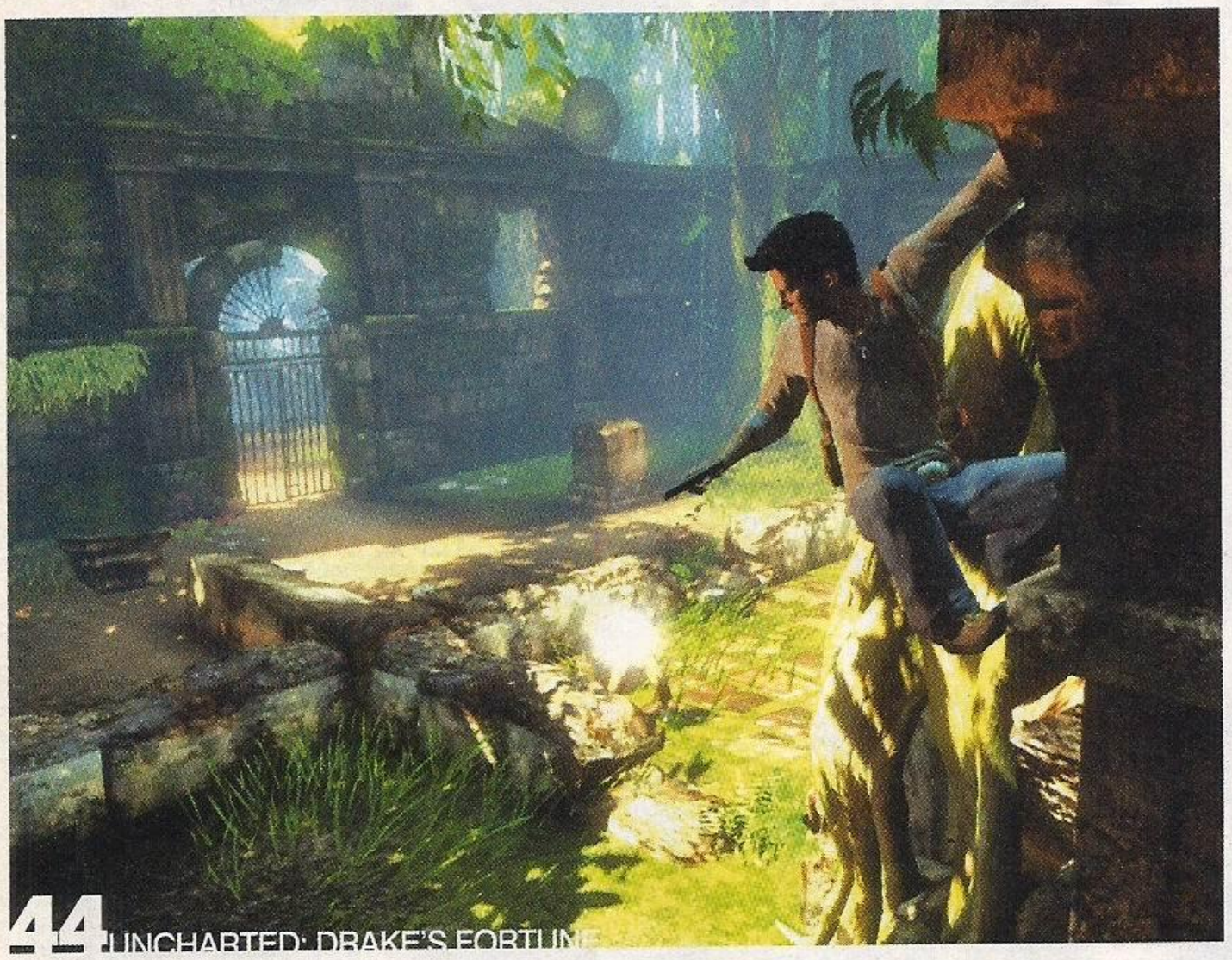
MENU // MAJ 2007



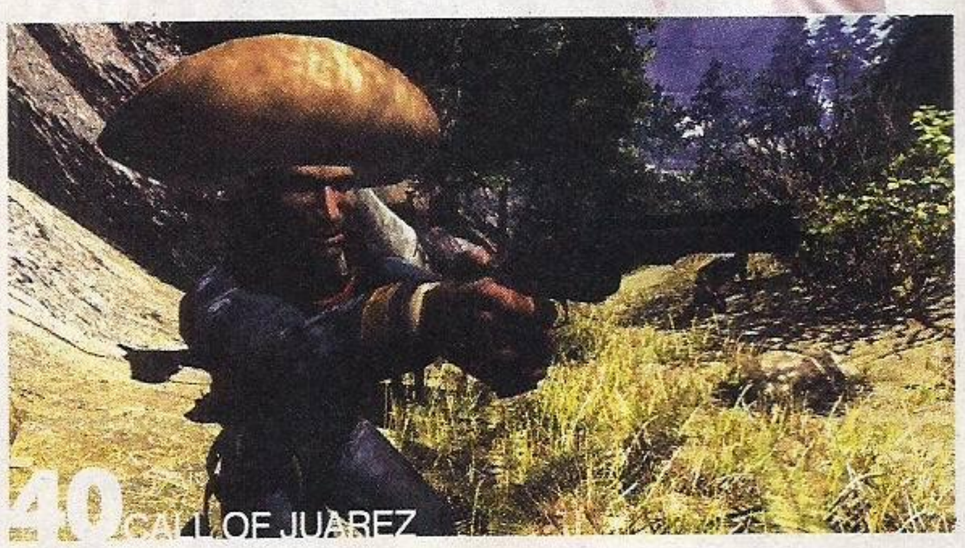
26 COLIN McRAE DiRT

34 RATCHET & CLANK FUTURE

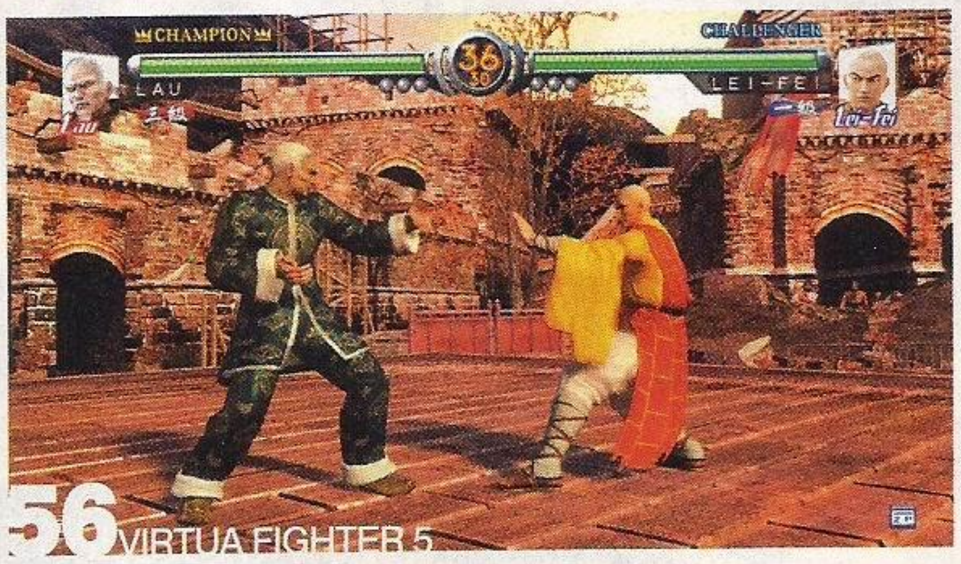
64 VIRTUA TENNIS 3



44 UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE



40 CALL OF JUAREZ



56 VIRTUA FIGHTER 5

SPECJAŁ

040> CALL OF JUAREZ
Wybraliśmy się z wizytą do wrocławskiej firmy Techland, gdzie powstają trzy gry na Xboxa 360. Solidnie ograliśmy zbliżające się już do premiery Call of Juarez!

044> UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE
Najnowsza gra ekipy Naughty Dog, twórców Crash Bandicoot i Jak & Daxter, zapowiada się na prawdziwy przełom. Miks skradanki, strzelaniny i eksploracji dżungli w przygodowym klimacie rządzi!

NEWSFLASH

010> GRAND THEFT AUTO IV
Pierwszy trailer jednej z najbardziej oczekiwanych gier.

014> DARK SECTOR
Mroczny thriller z kolesiem z wielką kosą.

018> LITTLEBIGPLANET
Nowatorska i pomysłowa gra na PlayStation 3!

020> POGROMCY MITÓW
Obalamy mity pokutujące w środowisku graczy.

022> CONAN
Półnagi barbarzyńca z gigantycznym mieczem...

026> COLIN McRAE DiRT
Colin zmienia rajdy, ale jedzie dalej. I to jak!

030> WARHAWK
Wojna na ziemi i w powietrzu.

034> RATCHET & CLANK FUTURE
Robot i szczur powracają w szokującej oprawie graficznej.

RECENZJE

054> FREE RUNNING
055> KORORINPA: MARBLE MANIA
056> VIRTUA FIGHTER 5
060> EARTH DEFENCE FORCE 2017
061> ASPHALT: URBAN GT 2
061> BURNOUT: DOMINATOR / PSP
062> SHINING FORCE EXA
064> VIRTUA TENNIS 3
067> THEME PARK
067> PUZZLE QUEST: THE CHALLENGE OF THE WARLORDS
068> SSX BLUR
070> AFTERBURNER: BLACK FALCON
070> CALL OF DUTY: ROADS TO VICTORY
071> HEATSEEKER
072> UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2006-2007
074> FUZION FRENZY 2
074> CHAMPIONSHIP MANAGER 2007
075> METAL SLUG ANTHOLOGY
076> TETRIS EVOLUTION
076> THE FAST & THE FURIOUS
077> TIGER WOODS PGA TOUR 2007
078> AR TONELICO: MELODY OF ELEMIA
079> FULL AUTO 2: BATTLELINES
080> RENGOKU 2: STAIRWAY TO H.E.A.V.E.N.
080> FULL AUTO 2 / PSP
081> EVERYBODY'S TENNIS

NEON

082> CZYTELNICY NAPISALI
Felieton czytelnika.

082> KĄCIK FEMINSTYCZNY
Odezwa Dagona do grających kobiet!

083> PSP OD KUCHI
Qsh grzebie w swoim PSPku.

084> ZMIERZCH ERY KONSOL?
Miela reakcja na ruchy Microsoftu.

085> IMPERIUM KONTRATAKUJE
Pecety not dead, tak twierdzi TL...

086> RETRO: TWISTED METAL
Sweet Tooth i kumple zapraszają!

087> GDZIE TE EKIPY: ORIGIN
Dzieje zebrane twórców Wing Commandera.

088> RPGAMER
Fable 2 – wszystko, co wiadomo o hicie! I pies.

089> MARTWE PIKSELE
Gry zaginione w akcji: Aliens: Colonial Marines

090> PES PARTY
Pro Evolution Soccer i jego liczne rodzeństwo od środka – opis najlepszych zespołów!

093> GRYWALNA GROZA
Na tapecie konsolowe horrory.

094> ARCHIWALIA
Archiwalne numery i gadżety N+. Brakuje jakiegoś numeru? Zamów tutaj!

096> FAQ
Listy od czytelników w imadle Banana – SMSy są Gulasha.

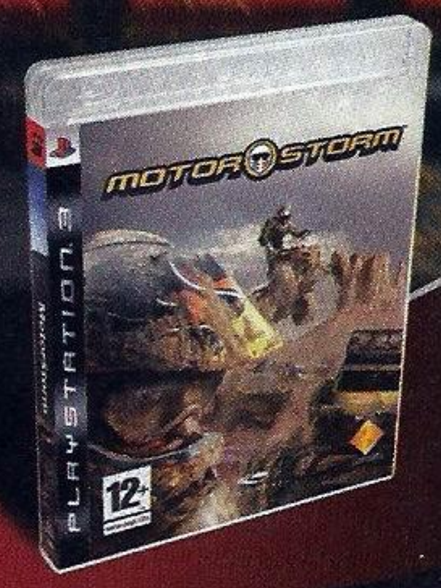
098> FINISHER
Puenta w wykonaniu Grabarza.

KTO JEST TWARDSZY? TY, CZY DROGA?

Doświadcz brutalnego, terenowego wyścigu, w którym poprowadzisz wszystkie możliwe pojazdy, poczynając od motorów terenowych a kończąc na wielkich ciężarówkach, słuchając przy tym Queens Of The Stone Age, Primal Scream czy Nirvany. Ścigaj się przez dziewiczą dzicz Arizony, niszcząc teren w ten sposób, by żadne okrążenie nigdy nie wyglądało tak samo!

WELCOME TO MOTORSTORM

www.playstation.pl



This is living

PLAYSTATION 3

12+ www.pegi.info

MotorStorm™ ©2006 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Evolution Studios Ltd.
MotorStorm is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
is a registered trademark of Sony Corporation. "This is Living" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

GRAND THEFT AUTO IV DEBIUTUJE TRAILEREM

Większość przyjemności to czekanie!

BYLIBYŚMY SKŁONNI W TO UWIERZYĆ, GDYBY NIE PANOWIE Z ROCKSTAR. Z KAŻDĄ KOLEJNĄ GRĄ UDOWADNIAJĄ, ŻE CZEKANIE CZEKANIEM, ALE SAMA ZABAWA ICH GRAMI PRZERASTA NAJŚMIELSZE OCZEKIWANIA I SPRAWIA, ŻE CZEKANIE JEST JEDNAK ZAWSZE TĄ MNIEJ PRZYJEMNĄ CZĘŚCIĄ

Zaczęło się długie lata temu wraz z grą GTA. Wzburzyła ona opinię publiczną swoją brutalnością, brakiem konsekwencji wykonywanych akcji oraz oddaniem realnych problemów i niesnasek społecznych w lekki, karykaturalny sposób spływający krwią spod bieżnika. Widok z lotu ptaka, śmieszne plamki i kwadraciki imitujące ludzi, drzewa i krew, oraz figury geometryczne będące budynkami, ulicami i samochodami. Kolory z palety kilkuset tylko dodawały umowności produkcji. Ale krew było widać, więc i organizacje się odezwały rodzinne i inne takie. Reklama za damkę, rozgłos zapewniony, a gra dostała nawet niezłe noty. Po jakimś czasie ukazała się i druga część. Identyczna pod kątem mechaniki, jednak z nowym rozwiązaniami – kilka gangów, respekt, jakaś fabuła.

Dopiero jednak trzecia część miała zmienić bieg historii. I zmieniła. Pamiętny news w jednym z pierwszych N+, pisany na podstawie jednego tylko screena, zapadł w pamięć wielu. Ta zapowiedź ma z nim całkiem dużo wspólnego.

JAK ZAPCHAĆ INTERNET?

Bardzo prosto, ale trzeba mieć do tego odpowiednie środki. Z początkiem miesiąca, co w nim jak w garncu bywa, wydawca Take Two ogłosił, że 29 marca objawi światu teaser jednej z najbardziej oczekiwanych gier tego roku.

GTA IV ma już określoną datę premiery, co nie zdarza się często przy pozycjach tego kalibru. Największego. 19 października zbliża się nieubłaganie i mimo, że do tego dnia jeszcze niby daleko, ani się obejrzymy, a nastąpi. A wraz z nim do czytników PS3 i X360 wsuniemy płytki z zawartością, która rozpala miliony fanów na całym świecie, jak net długi wszerz i wzdłuż.

Tak więc w nocy z 28 na 29 marca okazało się, że technika jednak nie stoi na aż tak wysokim poziomie. Stronka padła już jakieś pół godziny przed godziną zero i nie było można się na nią przez kilka godzin! Całe szczęście odpowiednie serwisy czekały w gotowości, by jak najszybciej dostać materiał i udostępnić go z innych serwerów. Na naszym forum również dało się wyczuć klimat wyczekiwania jak przed każdym E3 – niecierpliwe komentarze, pierwsze linki, skrócone relacje pierwszych naocznych świadków. „Pod napięciem" normalnie. Jak pisaliśmy – serwisy poświęcone grom stanęły, a przez kolejne dni dyskutowano tylko o jednym.

720P, MINUTA

To bodajże najbardziej przeanalizowana minuta materiału filmowego, jaką widzieliśmy. Szaleni fani (fanatycy?) wrzucili 60 sekund teasera do programów graficznych i klatka po klatce analizowali to, co na pierwszy rzut oka wygląda jak rewelacyjny trailer świetnie zapowiadającej się gry. A po kilku głębszych... spojrzeniach okazuje się spreparowaną opowieścią o tym, co w październiku trafi do spragnionych miłośników serii.

Pomarańczowe światło wschodzącego nad metropolią słońca nadaje torom kolejki ciepłych barw. Jej leniwie przesuwające się wagony to pierwsze 5 sekund filmiku. Wprawne oko dostrzeże ogłoszenie: podróż do Vice City – 300$. Burza gotowa – czy to znaczy, że będą inne miasta, podróże pociągami i innymi środkami transportu?

Kolejne cztery sekundy to słoneczny dzień i sportowe, niebieskie cabrio, w którym kierowca reguluje lusterko. Tło stanowi wielka kolejka górska Screamer, przechodnie trzymają jakieś przedmioty, fura sunie po nierównej nawierzchni. Obraz ciemnieje, kolejne auto, tym razem zadaszone, wolno jedzie jakąś dzielnicą zanurzoną w ciepłych barwach, w kałużach

Gadające GŁOWY

ZŁOTE MYŚLI, ZŁOTE SŁOWA BONZÓW TEGO RYNKU

„Nie jestem pewny, czy większość developerów jest w jakikolwiek sposób podekscytowana tiltem w kontrolerach od Wii i PlayStation 3. A przynajmniej dotychczas tego nie pokazali w swoich grach leżących na sklepowych półkach. **Chciałbym zobaczyć naprawdę dobrą grę na Wii i powiedzieć: o tak, sterowanie w tej pozycji naprawdę wymiata. Zaczekamy z naszym planami odnośnie tilta**, aż ława przysięgłych w postaci graczy wyda wyrok, czy tego naprawdę chcą, czy nie." – **Chris Satchell z Microsoftu czeka na wyrok, a Wii sprzedaje się jak szalone na każdym możliwym rynku.**

„Jeśli mógłbym dać tylko jedną radę wszystkim wydawcom... W większości przypadków **gry wydawane przez nich na konsole Nintendo są opracowywane przez niewielkie ekipy, lub dopiero początkujące zespoły** pracujące wewnątrz firmy. Może dlatego, że wydawcy widzą te produkty jako unikalne, albo pisane na mniejszą skalę? Może warto zacząć myśleć globalnie?" – **niejaki Shigeru Miyamoto o przeciętności gier na Wii nie pochodzących spod igły Nintendo.**

„Nie wydaje nam się, że posiadacze Wii i Xboxa 360 należą do tej samej grupy. Myślimy, że gdy użytkownicy Wii skończą 14 lat, zapragną czegoś więcej." – **John Rodman z Microsoftu o wieku posiadaczy konsoli Nintendo.**

„Tak, czujemy ciśnienie i tak, chcemy zrobić możliwie najlepszą grę piłkarską. Świat byłby zdecydowanie gorszy, gdyby istniała tylko jedna gra piłkarska. Konkurencja ze strony Konami mobilizuje nas do większej wytrwałości. Przez ostatnie pięć lat rynek urósł do niebotycznych rozmiarów i wierzę, że to właśnie zasługa konkurencji. Sprzedawaliśmy dwa miliony egzemplarzy, a teraz dziesięć razy więcej." – **Andrew Wilson z Electronic Arts śle słowa sympatii w stronę Konami.**

„Nam (Epicowi) wydawało się, że by zmaksymalizować potencjał Gears of War powinniśmy dać nowe mapy graczom za darmo, ale oni (Microsoft) myślą, że zmaksymalizowanie potencjału Gears of War powinno obyć się przez sprzedawanie nowych map." – **Mark Rein z Epic chciał rozdawać za darmo, ale dostał po łapkach.**

„Przeniesienie GTA do najbezpieczniejszego miasta w Ameryce, to jak umiejscowienie Halo w Disneylandzie!" – **Peter Vallone z rady miasta Nowego Jorku jest oburzony podobieństwem miejscówek z trailera GTA do ich rzeczywistych odpowiedników w Wielkim Jabłku**

odbija się otoczenie. Ze studzienek kanalizacyjnych wydobywa się para, co przy odrobinie samozaparcia można podciągnąć pod przypuszczenie, że będziemy mieli do czynienia z różnymi porami roku! To mogłoby w zasadzie znów zrewolucjonizować gatunek i świat gier, ponieważ na dobrą sprawę nie spotykamy tego zjawiska na szeroką skalę. A konieczność ubierania się adekwatnie do pogody, albo dostosowywanie jazdy do warunków na drogach, brzmi aż zbyt pysznie.

Następnie mamy Ferry Terminal – port, w którym stoi jacht, a nad którym przelatują mewy. To dopiero pierwszy moment ukazania wody, ale już tutaj widać, że stanowić ona będzie niebagatelną rolę. Wygląda obłędnie, zachowuje się realistycznie, światło tańczy na jej tafli. Oby skrywała tajemnice dla wytrawnych nurków i możliwość przecinania fal skuterem i innymi motorówkami.

Kolejne 15 sekund zabiera nas w szybką podróż po ulicach i najbardziej charakterystycznych budynkach. Musicie wiedzieć, że najpierw długo spekulowano, jakoby miejscem akcji miał być wirtualny Nowy Jork. Doszło nawet do tego, że władze tego miasto wystosowały odpowiednie pismo potępiające umieszczenie NY w tak niedobrej grze. Po dokładniejszym przeanalizowaniu materiału można jednak z prawie stuprocentową pewnością stwierdzić, że miejscem akcji jest ukochane Liberty City! Głównymi dowodami na poparcie tej tezy są widoczny przez ułamek sekundy radiowóz z napisem LCPD (Liberty City Police Departament) oraz statek w porcie z nazwą miasta na rufie. Tak więc wracamy na stare śmieci. Ale to, jak one zostaną podane oraz fakt niewiadomego umiejscowienia ich w czasie sprawia, że nie mamy nic przeciwko temu. Na rzeczonych urywkach widać jakby Manhattan, budynek Chryslera, kościół świętego Patryka, dworzec oraz Statuę Wolności. Część minimalnie zmieniona budzi nieodparte skojarzenia z rzeczywistymi obiektami. I dobrze.

BOHATER „PIERWYJ SORT"

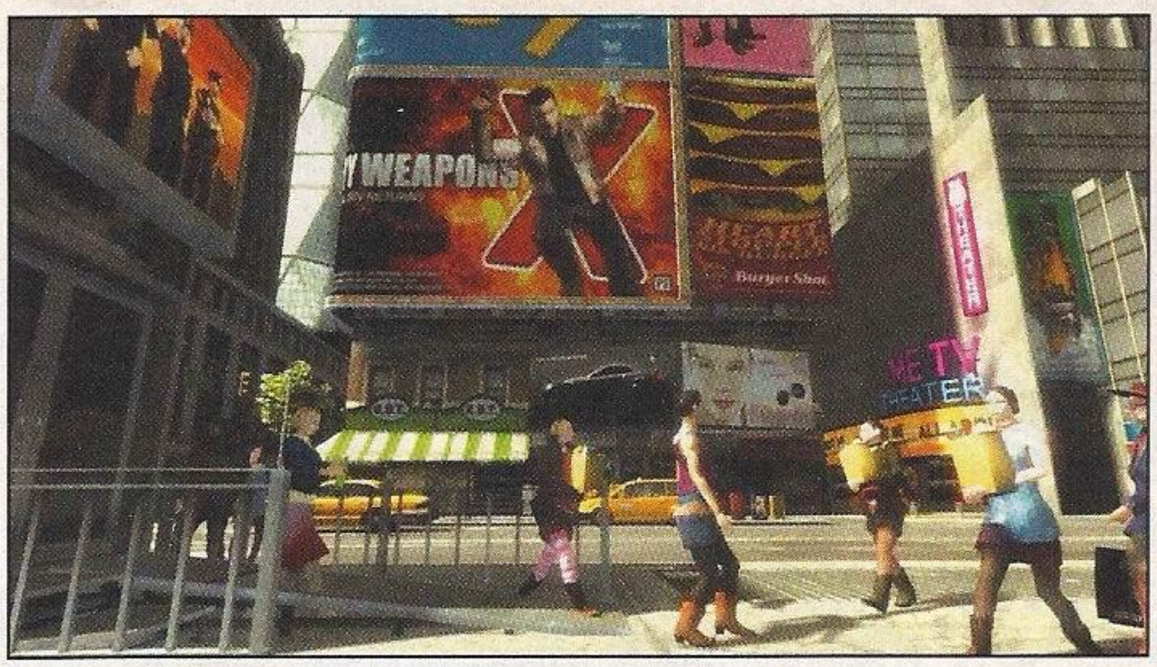
W 33. sekundzie wchodzi głos (wolne tłumaczenie): „Życie jest skomplikowane. Zabijałem ludzi, przemycałem ludzi, sprzedawałem ludzi. Może tutaj będzie inaczej". Na chwilę pojawia się ktoś, kto rzekomo ma być głównym bohaterem gry. Rosjanin bez imienia i nazwiska opowiada jakby o swojej przeszłości, o chęci zmiany. Można to różnie postrzegać. Głos z wyraźnym akcentem to jedno, koleś z brodą i w skórzanej kurtce to ktoś, z kim chyba jednak trudno będzie nam się identyfikować. Dlatego wiele głosów opowiedziało się za tym, że to tylko ktoś być może znaczący dla fabuły, ale nie główny jej animator. W ostatnich chwilach omawianego trailera postać maszeruje drewnianą konstrukcją nad wodą w stronę zachodzącego słońca. Wprawne oko dostrzegło nawet piłę mechaniczną kręcącą się charakterystyczny dla serii sposób na pokładzie statku stojącego nieopodal. Na ekran wjeżdża logo IV. Serca zamierają i czekają na jeszcze. Możliwie szybko i dużo.

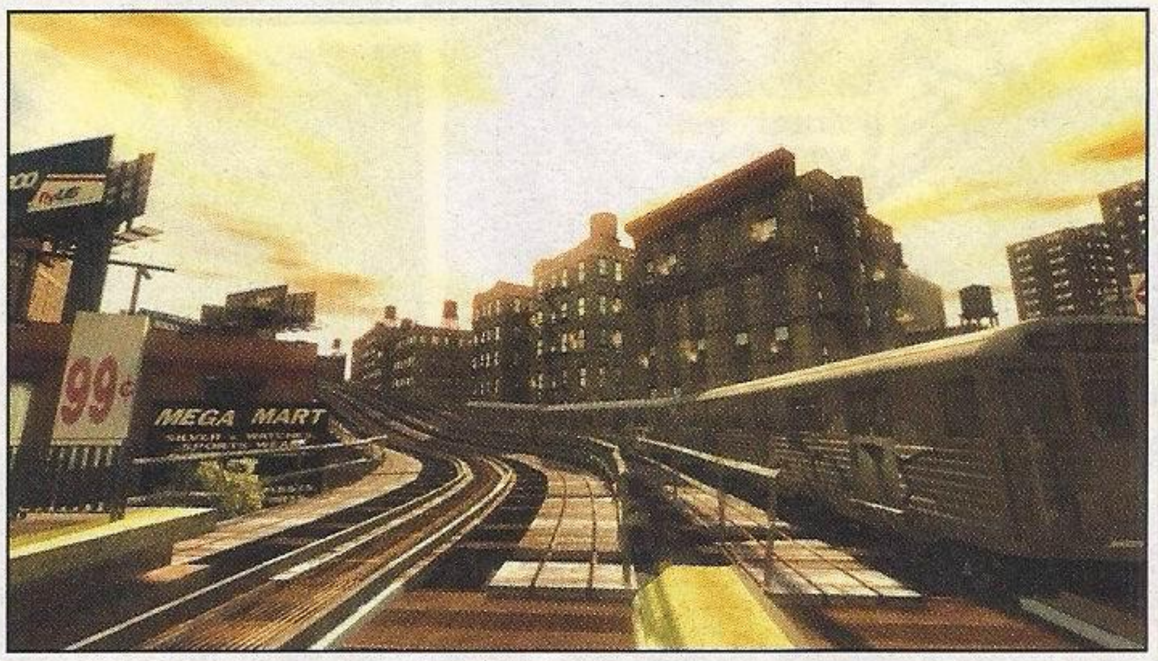
GTA 10

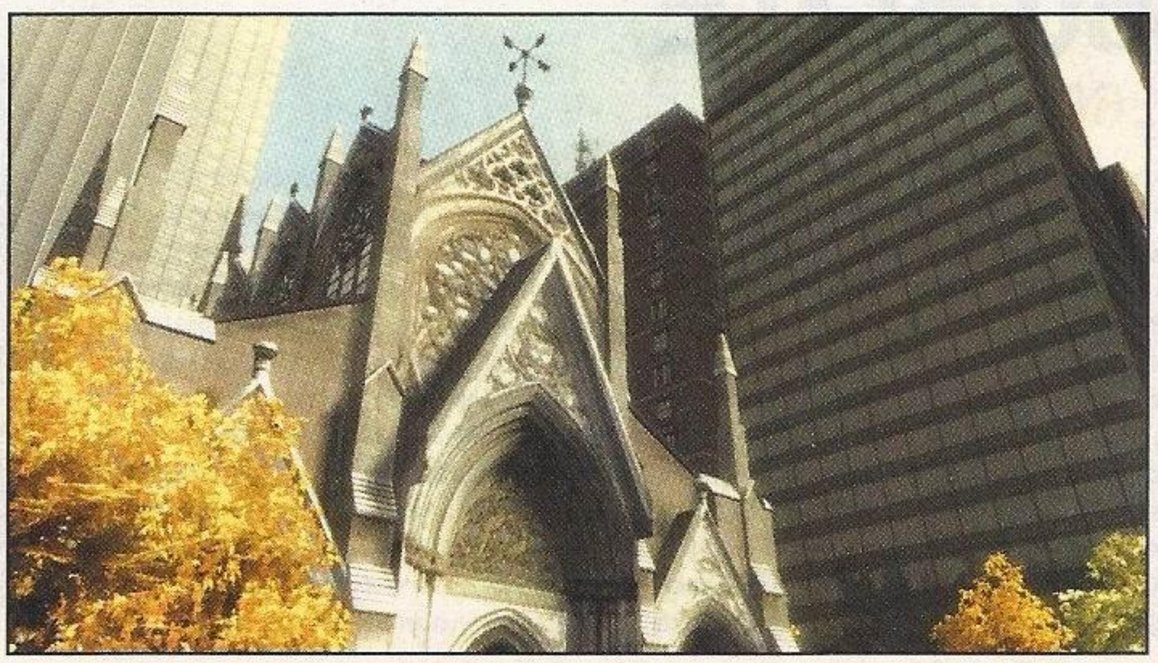
Z perspektywy czasu dość wyraźnie widać, że GTA III powinno było dostać ocenę maksymalną – 10. Wraz z tą odsłoną dokonał się pewien przełom, który powielany jest do dnia dzisiejszego. Nie trudno dostrzec również, że dopiero San Andreas poszło o kilka kroków dalej oferując całkowicie nowe rozwiązania.

GTA 4 zapowiada się na kolejny kamień milowy w naszej ulubionej branży. RAGE – tak nazywa się silnik opracowany przez Rockstar na potrzeby gry o tenisie stołowym. Ci, którzy liczyli, że postacie w nowym symulatorze zbójnika będą wyglądać, jak zawodnicy w Table Tenis chyba jednak będą musieli zrewidować swoje nadzieje. Nic jednak nie wskazuje na to, że gra będzie brzydka lub niepełnosprawna technicznie. Aż palce bolą od zaciskania kciuków, by wraz z rewelacyjnymi efektami świetlnymi poszła zaawansowana fizyka i może jednak jakaś dawka swobody i wpływu na losy bohatera obojętnie, jak miałby on wyglądać

Czas akcji wciąż nie jest znany konkretnie. Widzieliśmy parodie Sprite'a, hamburgera, który zatrzymuje serce i inne akcje dowodzące, że twórcy wciąż trzymają poziom. Bardziej poważne podejście do grafiki cieszy, zmiana pory dnia (i roku, prawda?) jeszcze nigdy nie wyglądała tak realistycznie. Wizja nurkowania, zwiedzania budynków, rozbijania fur i zabaw z bronią rozpala nas do białości. Ciekawi smaczków, już nie możemy doczekać się oficjalnych, bliższych informacji. Parodia rzeczywistości w takim wydaniu zawsze doskonale smakuje, ubrana w nowe ciuszki tym bardziej. Najbardziej oczekiwana gra roku? Dziwnym nie jest. ■■







NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

MOST WANTED DEMO?

Na dniach na Marketplace pojawi się demo jednej z najbardziej oczekiwanych gier na X360 – Forza Motorsport 2. Wszyscy chętni będą mogli sprawdzić przed zakupem, jak prezentuje się prawdopodobnie najlepsza gra samochodowa nastawiona na oddanie rzeczywistości. Nie wiadomo, co zmieści się do paczki z demonstracją, ale pamiętamy demko dołączone do MechAssault 2 na pierwszego Xboxa, które było – lekko mówiąc – słabe. Liczymy, że to przygotowywane na potrzeby XBL zachęci nas jeszcze bardziej do kupna pełnej wersji. A ta wystartować ma w maju.

MOŻE TERAZ MOCNIEJ RUSZY

PlayStation Portable sprzedaje się całkiem nieźle (jak na nowego wojownika na arenie maszyn przenośnych) wykrawając Nintendo jakieś 30% udziałów w rynku. Nareszcie Sony zdecydowało się na cięcia w cenie – wersja Core (goła) zeszła w Stanach Zjednoczonych z poziomu 199 do 169$. Niecałe pięć stówek za tak wypasiony sprzęcik rysuje się jako niezła okazja, szczególnie, że ceny najlepszych gier również poważnie stopniały. Daxtera i Syphon Filter: Dark Mirror można zakupić za okrągłe 19.90$, co daje niecałe 60 zeta. Czekamy na cięcia w Europie, mimo że PSP sprzedaje się u nas najlepiej ze wszystkich kontynentów.

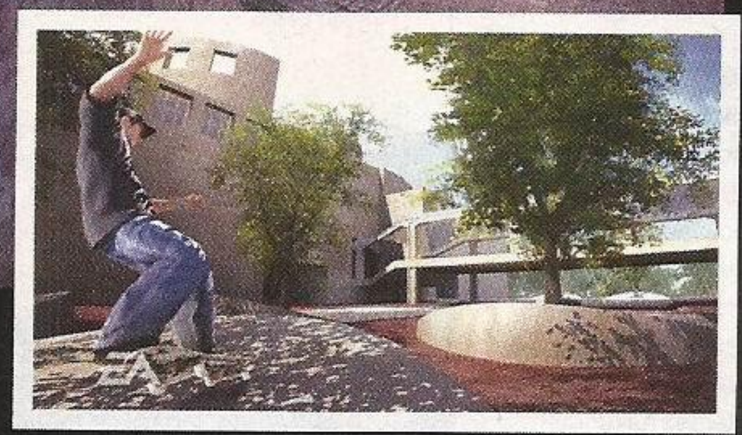
ŁZY WIELKOŚCI SZCZEGÓŁÓW

Kilka nowości w ostatnim momencie załapało się do tego numeru N+ już po napisaniu zapowiedzi DMC4. Warto się z nimi zapoznać i potraktować jak uzupełnienie wiadomości. Gra śmigać będzie w stałych 60 klatkach – to raz. Dwa – wokół konfliktu między Nero i Dante kręcić się będzie fabuła zarówno DMC4, jak również przyszłych odsłon. Trzy – ten drugi pan władać będzie znanymi stylami, a broń tego pierwszego – Devil Bringer – nie będzie za często używana. Do tego kilka nowości w kwestii bestiariusza – mrozowe dziadki będą znikać chwilami z pola widzenia i atakować w grupach. Szczególnie ten ostatni szczegół nie pozwala spać spokojnie, hehe.

DMC4

REKORD ZA REKORDEM

Pierwszego gratulujemy, drugi może zaboleć. Po premierze na Wyspach Brytyjskich okazało się, że PS3 jest najszybciej w historii sprzedającą się platformą stacjonarną na tamtejszym rynku. W premierowy weekend poszło 165 tys. sztuk, co przebiło ponad dwukrotnie liczbę X360 i pobiło o jakieś 60 tys. Wii. I gdy już szampany w Sony strzelały, ktoś nagle złapał korki i wdusił je z powrotem. Po tak udanym starcie sprzedaż spadła aż o 82%. Naturalną koleją rzeczy jest taka sytuacja, ale umiejętne manipulacje tym faktem wskazywać mogły na jakąś katastrofę... Której nie było – wynik rzędu 30 tys. opchniętych konsol w tydzień jest naprawdę przyzwoity.



INFO
DEVELOPER: EA
WYDAWCA: EA
TERMIN: MAJ
KONSOLA: XBOX 360, PS3

SKATE

Widziałem jastrzębia cień

Walka z wiatrakami ma to do siebie, że jest bez sensu. Ale jak przetłumaczyć ten zwrot na angielski? Ha, nie da się. Tak samo, jak „wziąć nogi za pas". To teraz tak – wiadome ptaszysko przysłania swoim cieniem wszystkie inne gry o tematyce sportów ekstremalnych (nie licząc SSXa). Walką z wiatrakami może okazać się chęć przejęcia tego segmentu, ponieważ seria z ptakiem jest znaną, lubianą marką kojarzoną z tym sportem i głęboko zakorzenioną w świadomości graczy. A nogi za pas? Tu o jednoznaczność znacznie trudniej.

Nie ma co dłużej ukrywać – widmo serii Tony Hawk Pro Skater wisi nad każdą produkcją o tej tematyce. Swego czasu pierwszy i drugi Tony pozamiatał nami i całym grającym światkiem doszczętnie po kątach. Stał się swoistym osobnym gatunkiem, klasą samą dla siebie. Z roku na rok i po przesiadce na ówczesne next-geny (PS2, Xbox i GC) stawał się jednak coraz bardziej odcinaniem kuponów, niż pełnoprawną, ewoluującą serią. A teraz przychodzi wielkie, bogate EA i jeśli im się nie uda przepędzić kuraka, to nikomu się nie uda. Ale na pewno powalczą.

Skate stawia bardziej na symulację – postawmy sprawę jasno już na wstępie. Nie ma mowy (przynajmniej teraz i oby tak zostało) o kilkudziesięciometrowych rampach, skokach z budynku na komin i dalej kolejkę wysokogórską. Nie ma niesmacznych żartów z przechodniów i kumpli z ekipy, ani ewolucji przypominających zabawę świrów na deskach z szopy na górce we wsi. Jest dojrzałe, wyważone czesanie realnych trików, które z mniejszym bądź większym powodzeniem można wykonać samemu i dać zarobić pobliskiemu dentyście, ortopedzie, ale niekoniecznie grabarzowi, hehe.

E i A – te dwie literki mogłyby być wydziergane na obu gałkach padów od wiadomych konsol (PS3 i X360). Bardzo spodobały się one producentowi i próbują ich obsługę wetknąć w każdą produkcję. Boks udało się im zrewolucjonizować, czy uda się z deskorolką? Lewa gałka to ruchy naszego skejta, prawą wykonywać będziemy triki. Kurcze – mamy mieszane uczucia odnośnie takiego rozwiązania, ale to pewnie tylko stare przyzwyczajenie. I tak wychylenie gały do góry i zaraz na dół to nollie, odwrotna kolejność ruchów to ollie. Podobno system sprawdza się wyśmienicie. Ale sceptycyzm nie pozwala nam w to do końca uwierzyć. Chcemy jednak, by była to prawda. Ewolucje w powietrzu również są bardzo realne i sugestywnie przedstawione, a ich wykonanie nader intuicyjne.

Na osobny akapit zasługuje oprawa – pierwsze, co przychodzi na myśl to... THPS, damn! Ale wystarczy się przyjrzeć by dostrzec, że broni się sama. Kamera umieszczona jest wyraźnie niżej, przez co postać jest większa i robi lepsze wrażenie – bardziej ludzkie – może to zasługa perspektywy, że z niej postaci wyglądają bardziej naturalnie? Animacja jest doskonała już na tak wczesnym stadium developingu – szczególnie boleśnie wyglądają upadki. A do tego towarzyszą im tak niesamowite odgłosy, że aż się włos na nogach, plecach i w uszach jeży. Auć!

E I A – TE DWIE LITERKI MOGŁYBY BYĆ WYDZIERGANE NA OBU GAŁKACH PADÓW OD WIADOMYCH KONSOL (PS3 I X360)

Teren naszych działań to miasto San Vanelona. Takie trójmiasto w sumie – San Francisco, Barcelona i Vancouver. Wielkie, pełne ludzi i obiektów miejscówki mają obfitować w miejsca do czesania trików. Rampy, rurki, ukryte obszary – pełen standard, ale liczymy na jakieś świeże pomysły.

Co boli? Przyspieszanie pod przyciskiem (A na Xie, X na PS3, heh). I hamowanie. Może damy radę się przestawić, bo ochotę na zagranie w poważny symulator skateboardingu mamy od drugiej części gry, o której na pewno nie myślicie patrząc na screeny. ■■

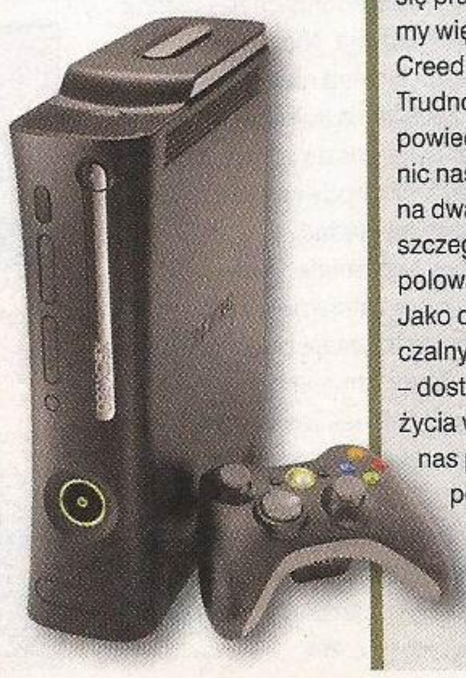
XBOX 360 ELITE

Nowa wersja X360, elitarna

Pamiętne zapewnienia z początkowych prezentacji nowej konsoli Microsoftu odbijają się czkawką do dziś. Apogeum zaś nastąpi pod koniec kwietnia – dwa dni przed Świętem Pracy na amerykański rynek trafi Xbox 360 Elite. Czarna kobyła oferować będzie szereg usprawnień od dawna wyczekiwanych przez graczy, a które równie długo i cierpliwie dementowane były przez producenta sprzętu. Przede wszystkim chodzi o dwie nowości – 120GB dysk twardy oraz port HDMI. Pierwsze wiadomo – dla spragnionych filmów w HD, demek i innych wymysłów HD Ery – 20GB na dysku to śmiech na sali. Teraz rozwiną oni skrzydła skrzętnie zbierając wszystkie odcinki „Gotowych na wszystko" i „Lost". Dysk można dokupić osobno, za drobną sumkę 179.99$. Czyli u nas pewnie tyleż samo ojro. Niecałe siedemset złotówek za dysk twardy do konsoli? Brzmi kuriozalnie i pozostawmy to bez komentarza. Wstyd, hańba i kpina! Ups, wymknęło się nam.

Portu HDMI (wersja 1.2, w PS3 jest 1.3, co dziwne, bo Elite jest nowszy... żegnamy Dolby TrueHD, papa) nie kupimy osobno, ale za to wchodzący w skład Elite kabel tak. Czerń to już kwestia gustu. Jeśli komuś nie podobał się kształt trzystaseściedziesiątki do tej pory, to barwa nie zmieni tego raczej. Oczywiście można dokupić pada, headset, ładowarkę i przód obudowy w odpowiednich kolorach. Czyste szaleństwo.

Konsola zadebiutuje u nas w niedalekiej przyszłości. Cena na Stany wynosi 479.99 zielonych. Gdyby wbudowali czytnik HD-DVD to warto byłoby się zastanowić nad kupnem. A tak? Mamy najdroższy chyba w historii dysk twardy i wciąż brak nośnika następnej generacji. Szkoda również, że dochodzi do sytuacji, w której posiadacze starszych wersji nie są już „elitarni" i mają konsolę wyraźnie zbiedzoną. ■■



NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

WOJENNE ZAMIESZANIE

Gears of War jest gigantycznym sukcesem. Firma matka – Epic – dbała o jak najlepszy swój wizerunek obiecując i nawet dostarczając jedną paczkę do za darmo. Swoista norma miała przerodzić się w piękną tradycję – takie zapewnienia dostaliśmy. Ktoś jednak z góry przyszedł i rąbnął pięścią w stół. Microsoft wyraźnie zażądał pobierania opłat za każdą paczkę przynajmniej na takich zasadach, jak miało to miejsce z Halo 2. I tak też się stanie. Najpierw w połowie kwietnia do pobrania będzie ostatni darmowy update zawierający nowy tryb – Annex polegający na obronie punktów na mapie. Następnie w nieokreślonej przyszłości za nieokreślone ilości punktów MS ściągniemy cztery nowe mapki, które dopiero po kilku miesiącach dostępne będą, jak to nam zawsze obiecywano, za darmo. Szkoda, dziwnie, niesmak ogarnia nas.

WRZESIEŃ BĘDZIE GORĘTSZY, NIŻ W PAMIĘTNYM 2001 ROKU

Na szczęście z o wiele przyjemniejszych powodów... Według bloga internetowego blisko powiązanego z Sony wrzesień bieżącego roku obfitować będzie w prawdziwe zatrzęsienie hitów. Na czoło stawki wysuwa się... nie no, kolejność czysto przypadkowa, bo każda gra przyprawia o szybsze bicie serca: Heavenly Sword, Killzone, Lair, omawiany szeroko w numerze R&C, nowa wersja WipeOut Fusion. Fani zaczynają oddychać niespokojnie, świnka skarbonka kuli zakręconu ogonek pod siebie, a realiści spoglądają z dystansem. Czyżby święta Bożego Narodzenia miały zacząć się wraz z rokiem szkolnym? O ile jednak pewni jesteśmy, że wszystkie wspomniane pozycje prędzej czy później pojawią się na rynku, tak plotka o BioShock na PS3 zaciekawiła nas mocno. Opracowywana przecież jako exclusive na PC i X360 gra miałaby pojawić się w specjalnej edycji również na platformie Sony. Trzymamy kciuki i oby do września.

LAIR

Z TYŁU SKLEPU

Sklepy internetowe często są źródłem najciekawszych plotek, które najpierw szybko znikają, a następnie okazują się prawdą. Ze zdziwieniem przyjmujemy więc do wiadomości, że Assassin's Creed z PS3 i X360 trafi też na... DSa! Trudno to sobie wyobrazić, ale po zapowiedzi Ninja Gaiden na tę platformę nic nas już nie zdziwi. Tak więc AC na dwa ekrany. Kolejną wisienką są szczegóły dotyczące drugiej odsłony polowania na człowieka – Manhunt 2. Jako dwójka eks-królików doświadczalnych – Daniel Lamb i Leo Kasper – dostajemy możliwość „odzyskania" życia wydzierając je tym, którzy go nas pozbawili. Otwarta klatka, zwłoki personelu i świadomość, że przez sześć lat ktoś ostro szarpał wędzidło. Teraz czas na zemstę. Podtytuł „Oldboy(e)" jakoś nam tak dziwnie pasuje...

COMMAND & CONQUER 3
WOJNY O TYBERIUM

CONRAD

SEVERE
HIGH
ELEVATED
GUARDED
LOW
THREAT LEVEL

-DOWÓDCY POSZUKIWANI-

WOJNA Z TERROREM NOD JUŻ ROZPOCZĘTA

PREMIERA 11 MAJA

XBOX 360

Zostań naszym przywódcą. Razem wyeliminujemy terrorystyczną organizację Brotherhood i powstrzymamy ją przed dalszym mordowaniem niewinnych obywateli. **DOŁĄCZ DO GDI na GDI.EA.COM**

GRA W POLSKIEJ WERSJI PL GRA W POLSKIEJ WERSJI

GRA DOSTĘPNA TAKŻE NA PC DVD W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ (Z NnapisAMI)

PC DVD ROM

POWERED BY gamespy

16+ www.pegi.info

© 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA, Command & Conquer oraz Command & Conquer 3 Tiberium Wars stanowią znaki towarowe lub zarejestrowane znaki towarowe Electronic Arts Inc na terenie Stanów Zjednoczonych i/ lub innych państw. Wszelkie prawa zastrzeżone. GameSpy oraz "Powered by GameSpy" są znakami towarowymi należącymi do GameSpy Industries, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Microsoft, Xbox, Xbox 360 oraz logo Xbox i Xbox 360 są albo zarejestrowanymi znakami towarowymi albo znakami towarowymi Microsoft Corporation i na terenie Stanów Zjednoczonych i/ lub innych państw i mogą być używane na licencji Microsoft. Wszelkie inne znaki towarowe są własnością podmiotów, do których należą.

INFO
DEVELOPER: DIGITAL EXTREMES
WYDAWCA: D3 PUBLISHER
TERMIN: JESIEŃ
KONSOLA: PS3, XBOX 360

DARK SECTOR

Zwyczajnie niezwyczajni

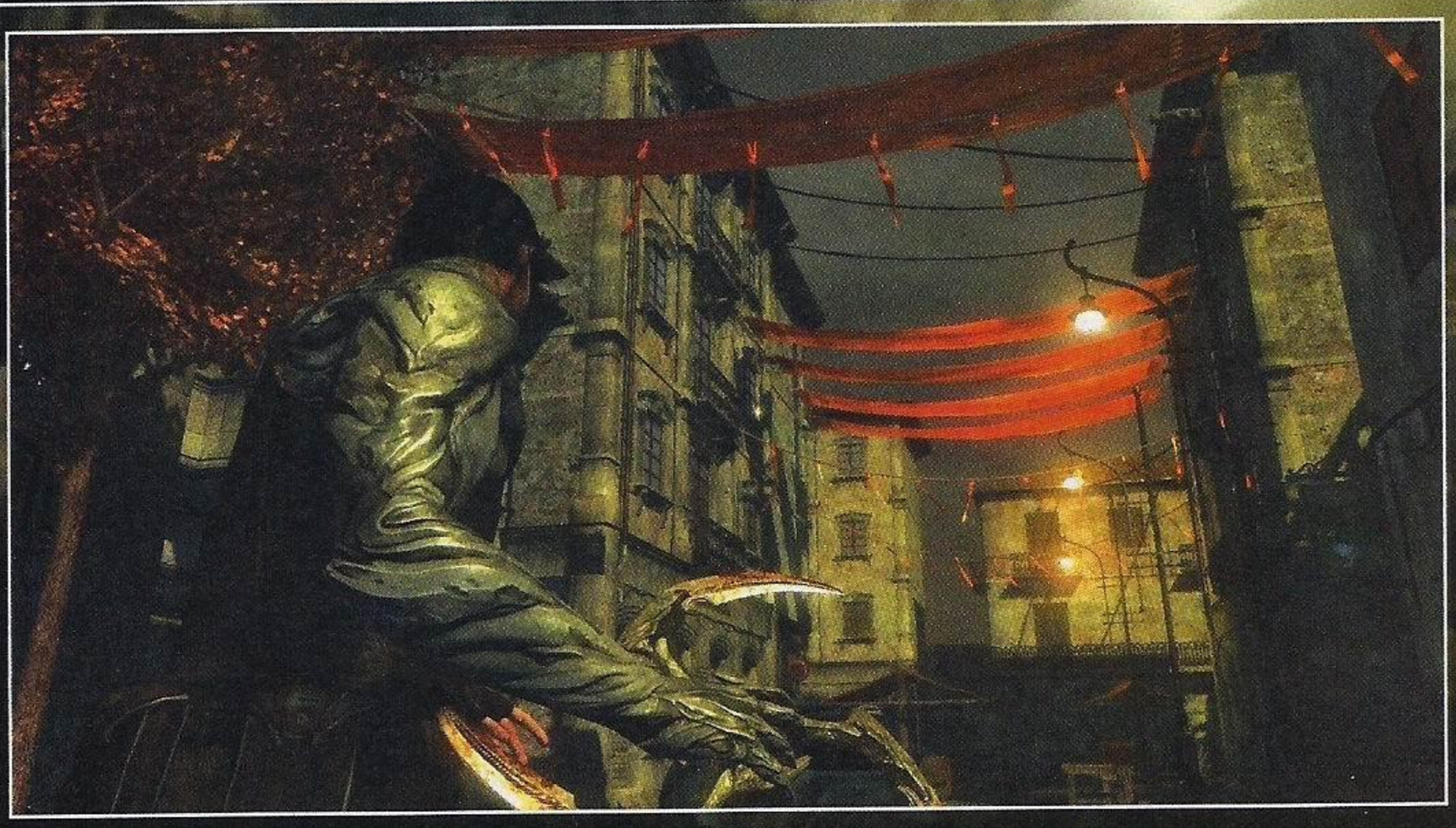
Gdy w 2004 ekipa Digital Extremes ogłosiła, że w jej studiach trwają pracę nad grą wyłącznie na sprzęt ówczesnej nadchodzącej generacji, świat zamarł. Pokazane materiały (jak na dzisiejsze standardy – raczej lipa) wstrząsnęły, ale nie zmieszały wszystkich obserwatorów. Cybernetyczny ninja na statku kosmicznym, egzoszkilet, skradanie się i nieco klaustrofobiczna atmosfera zgrały się miło w spójną całość. Gra świateł o krok wyprzedzająca Splinter Cella, zapewnienia o wielowątkowości i wielkiej swobodzie tym bardziej zachęcały do trzymania ręki na pulsie… który zamarł, zniknął. Dopiero pod koniec zeszłego roku coś drgnęło w temacie. I, można powiedzieć, wszystko wywróciło się zielonym do gry. Gra przestała całkowicie przypominać to, czym była przed dwoma laty.

Ekipa założyła bloga internetowego, za pomocą którego dzieliła się z graczami postępami w pracy. Forum zaroiło się od wypowiedzi fanów komentujących dotychczasowe materiały. Jedni ze sporą radością, inni z drżeniem w literkach (głosie) wyrażali opinię o tym, co się stało z pierwotnym pomysłem na Dark Sector.

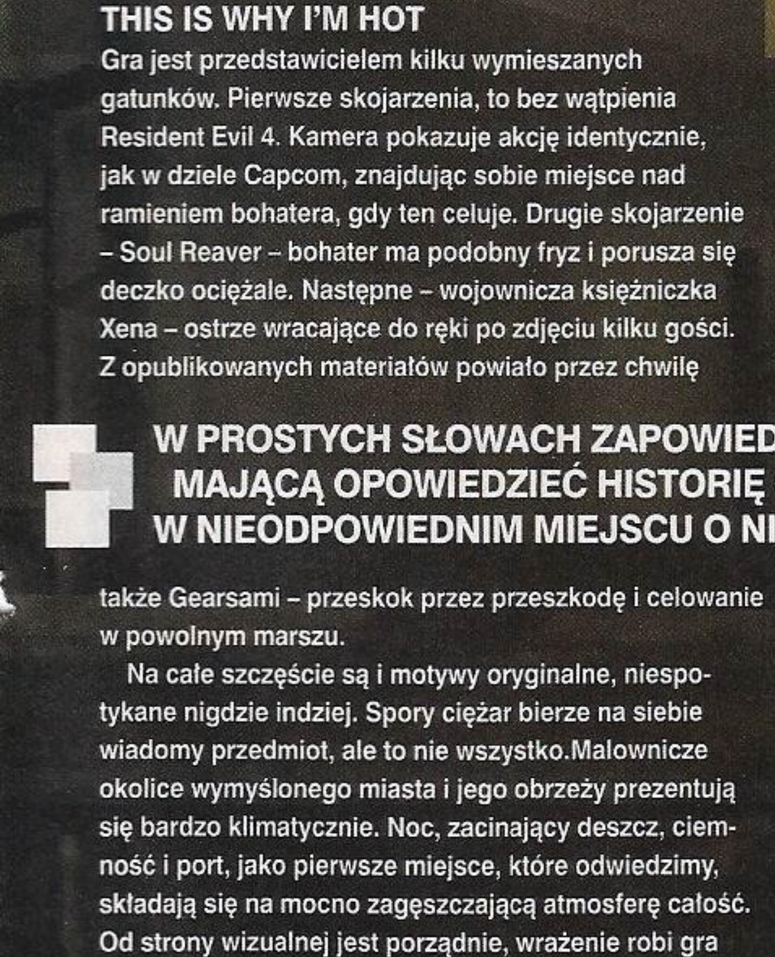
CZŁOWIEK Z ŻELAZA

W Dark Sector śledzić będziemy losy agenta CIA, niejakiego Haydena Tenno, wysłanego w miejsce, gdzie już normalnie się nikogo nie wysyła, chyba, że pilota-samobójcę z bombą atomową na pokładzie. Teren działań to fikcyjna część Związku Radzieckiego – Lasria. Coś się, delikatnie mówiąc, skaszaniło, ponieważ ktoś nieopatrznie prowadził w tym miejscu kilka eksperymentów genetycznych i pracował nad innymi miłymi rzeczami (V-gaz, celulitis). Po niepowodzeniu trzeba było wprowadzić kwarantannę, ale obstawiamy, że jakaś szycha została uwięziona lub ważne dokumenty ktoś zgubił i trzeba będzie je odnaleźć – jakieś motywy muszą kierować graczem, prawda?

Hayden wbija się więc normalnie w wyznaczoną miejscówkę, jednak to, co widzi, przechodzi nie tylko jego najśmielsze oczekiwania, ale i nawet centrala raczej nie ma pojęcia, co tu się stało. Ktoś gasi światło, a jak promyki wracają, Tenno już jest zarażony wirusem niewiadomego pochodzenia, który zrobił mu spore kuku na prawej ręce. Się porobiło, aż strach jeździć – ciało naszego koleżki stało się bardziej wytrzymałe i mutuje niemal bez przerwy. Kojarzycie na pewno już takie akcje – jakaś substancja zamienia część postaci nadając jej (i tej części i postaci) specjalnych zdolności. Łapa bardzo ciekawie prezentuje się od strony technicznej. Wielką wagę ma przede wszystkim jednak dla prowadzenia rozgrywki. Hayden może z niej na przykład „ulepić" trójramienne ostrze, które ma właściwości bumerangu i ogólnie wymiata. W razie zgubienia go przez przypadek, nic nie stoi na przeszkodzie, by wydalić z ciała jeszcze jedno. I następne. I tak cały czas. Fachowo wygląda już sam sposób trzymania tego narzędzia – lekko schowane, złowrogo błyszczące ostrze tylko czeka, by rozciąć (a nawet rozerwać!) nieszczęsnego przeciwnika. Możemy nim rzucać lub użyć jak noża, gdy zajdziemy od tyłu i zaskoczymy wroga. Obiecująco brzmi patent z „nasączaniem" gadżetu różnego rodzaju energią. Brzmi dziwacznie? Przykład dla rozjaśnienia: wyobraźcie sobie, że przejście jakiegoś obszaru najłatwiej przebiegnie, gdy będzie ciemno. Źródło światła zwane potocznie żarówką rozpada się na tysiące małych szkiełek, gdy rzucamy w nie naszą cielesną gwiazdką, która, gdy wraca w nasze łapy, naładowana jest prądem jeszcze przed chwilą przepływającym przez wolfram w szklanej kulce. Potraktowany taką niespodzianką koleś stojący dodatkowo w całkowitej niemal ciemności, przypomina kota, którym rzuca tyfus. Ale to nie jedyny przecież sposób. Pochodnie tylko czekają, żeby oddać część swojego ciepła, a i to, mamy nadzieję, nie wszystkie atrakcje. Aha – płomień wygląda ślicznie, płonące zastępy wrogów sugestywnie i dziwnie przyjemnie, a przedmioty łatwopalne i wybuchowe poukładane są w takich miejscach, by ich usunięcie otwierało dalszą ścieżkę. Zabawy z absorbowaniem



■ To, czym panowie dźwiękowcy pochwalili się w sieci, wywarło na nas spore wrażenie. W osiedlowym sklepie kupili losowo wybrane owoce i warzywa, zabrali je do specjalnie przygotowanego pomieszczenia i zaczęli swoją sesję nagraniową. Jakieś pewnie mocno profesjonalne mikrofony wyłapywały każdy szelest i zapisywały na nośniku cyfrowym. Po minimalnych korektach (a czasem i bez nich!) odgłosy lądowały prosto w grze. Łamanie karku to bodaj kapusta pekińska, poderżnięcie gardła – paluch grzebiący ogórku, a rozgniatany melon to zapewne miażdżona brutalnie czaszka. A taka mogła być dobra sałatka...



energii ma być całe mnóstwo – podobno nie widzieliśmy jeszcze zbyt wiele.

THIS IS WHY I'M HOT

Gra jest przedstawicielem kilku wymieszanych gatunków. Pierwsze skojarzenia, to bez wątpienia Resident Evil 4. Kamera pokazuje akcję identycznie, jak w dziele Capcom, znajdując sobie miejsce nad ramieniem bohatera, gdy ten celuje. Drugie skojarzenie – Soul Reaver – bohater ma podobny fryz i porusza się deczko ociężale. Następne – wojownicza księżniczka Xena – ostrze wracające do ręki po zdjęciu kilku gości. Z opublikowanych materiałów powiało przez chwilę także Gearsami – przeskok przez przeszkodę i celowanie w powolnym marszu.

Na całe szczęście są i motywy oryginalne, niespotykane nigdzie indziej. Spory ciężar bierze na siebie wiadomy przedmiot, ale to nie wszystko.Malownicze okolice wymyślonego miasta i jego obrzeży prezentują się bardzo klimatycznie. Noc, zacinający deszcz, ciemność i port, jako pierwsze miejsce, które odwiedzimy, składają się na mocno zagęszczającą atmosferę całość. Od strony wizualnej jest porządnie, wrażenie robi gra świateł i sprawnie liczone cienie. Teksturki są w wysokiej rozdzielczości, opisują obiekty całkiem dokładnie i bliżej im do rzeczywistości, niż jakichś komiksowych wymysłów. Pisząc o grafice nie sposób nie wspomnieć o samej głównej postaci, którą przecież cały czas będziemy mieć przed oczyma. Zmutowane ramię to już prawdziwy majstersztyk – na pooranej głębokimi bruzdami metalicznej powierzchni światło urządza sobie efektowne harce z cieniami.

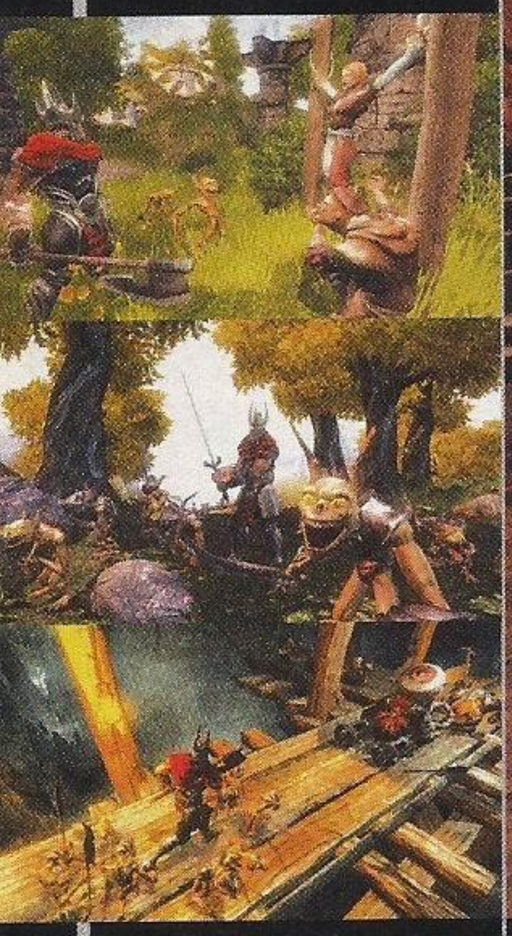
W trakcie gry przewidzianej na jakieś piętnaście godzin, Hayden Tenno ma ulegać nie tylko przemianie zewnętrznej wynikającej z działania wirusa, ale również w jego głowie nastąpić mają pewne zmiany na tle psychologicznym. W prostych słowach zapowiedziano nam sensowną fabułę, która ma opowiedzieć historię człowieka, który znalazł się w nieodpowiednim miejscu o nieodpowiedniej porze. Żołnierze myślą, że jest bestią, bestie, że człowiekiem. Jatka będzie krwawa, a jej ofiary... Ludzie to na razie strażnicy i jakieś mięso armatnie. Są też tacy w maskach gazowych, którzy ciskają zbiornikami z gazem halucynogennym – pod jego wpływem mamy omamy i widzimy potrójnie. Są też bestie całe „zrobione" z tego materiału, co ręka Tenno. Przypominają psy, ale bardziej barczyste i skaczące również po ścianach. Pokazano również pierwszego bossa – zwalisty koleś o posturze małego fiata całkiem zwinnie wspinał się na kolumny. Jego pokonanie (i reszty też) doda bohaterowi kolejną umiejętność. I tak przez całą zabawę.

W PROSTYCH SŁOWACH ZAPOWIEDZIANO NAM SENSOWNĄ FABUŁĘ, MAJĄCĄ OPOWIEDZIEĆ HISTORIĘ CZŁOWIEKA, KTÓRY ZNALAZŁ SIĘ W NIEODPOWIEDNIM MIEJSCU O NIEODPOWIEDNIEJ PORZE

DZIAŁA NAWALONE

W Dark Sector użyjemy każdej giwery, która wypadnie z dłoni pozbawionego życia wroga. Maszynowe karabiny z celownikiem laserowym, pistolety i inny lekki sprzęt, ale liczymy też na cięższy arsenał i może coś do miotania – granaty jakieś. Nie jest jednak tajemnicą, że najbardziej opłacać się będzie podchodzenie wrogów z boku, przemykanie ukradkiem i załatwianie pojedynczo każdego strażnika. Animacje stealth-killsów już teraz wyglądają świetnie – są krwiste, brutalne, czuć w nich moc. Rozwalił nas motyw poradzenia sobie z jedną bestią. Gdyby miała ona pępek, to na jego wysokości ostrze zaczęłoby cięcie, a skończyło na gardle i odcięło głowę.

Duże zmiany zaszły w tym projekcie – namieszano w samych podstawach, a mimo to wszystko prezentuje się spójnie. Przekonuje nas tłumaczenie, że wrzucenie super-bohatera w kosmiczne realia ujęłoby jego mocom niesamowitości. A tak – zawodowy kozak w nieco zacofanej na pozór okolicy (lekko historyczny posmak momentami) robi rzeźnię przy pomocy miłych patentów. Pojedynki z szefami, proces mutacji cały czas odciskający piętno na bohaterze, fabuła z której nie mamy ochoty kpić – Dark Sector z każdym kolejnym razem, gdy go widzimy, zapowiada się coraz lepiej. ■■



INFO
DEVELOPER: TRIUMPH STD.
WYDAWCA: CODEMASTERS
TERMIN: JESIEŃ 2007
KONSOLA: XBOX 360

OVERLORD

Zły do szpiku kości

Nieczęsto w grze mamy możliwość spełnić nasze zapędy destrukcyjne – jasne, jest Fable, gdzie można kraść, Oblivion, w którym zabijemy niewinnych ludzi i strażników. W końcu można odpalić gdzieś stareńkiego Carmageddona i przejechać milion przechodniów. Cieszy, że Overlord zapowiada się na tyle fachowo, żeby nie trafić na ołtarze radia M jak Maybach, ani nie zginąć w natłoku klasycznych erpegów pecetowych, które powoli zalewają lub (niepokojąco?) często odwiedzają X360.

Codemasters mogą naprawdę zarządzić tym tytułem – pierwszy kontakt z grywalnym kawałkiem kodu wywarł na nas spore wrażenie. W grze wcielimy się w Mrocznego Władcę, który do swej dyspozycji ma sługusów. Widok zza pleców i proste mechanizmy, które wymagają czasu, by je opanować na wyższym stadium zaawansowania i czerpać z gry maksymalną frajdę, upewniają nas w przekonaniu o swoistej wyjątkowości tej produkcji. Pierwsze skojarzenie, to wspomniane na wstępie Fable. Dobrze, że dotyczy to tylko wrażeń wizualnych, bowiem mechanika i założenia są dalece bardziej intrygujące i wyraziste.

Bazą wypadową jest ciemna wieża. Jej kształt i rozmiar będzie się zmieniał wraz z naszymi postępami i świadczyć będzie o władzy, majętności i reputacji. To tutaj również wyrabiać będziemy wyposażenie ze zdobytych przedmiotów i materiałów. Pytanie: czy taki czarny madafaka w zbroi brudzi sobie dłonie tymi wszystkimi uczynkami? Odpowiedź: skądże znowu! Sympatyczni na swój sposób sługusi, podobni do gremlinów czy innych krogulcowatych smigoli, dzielą się na kilka rodzajów, ale mają jedną wspólną cechę: bezwarunkowe oddanie swemu panu. Tym samym możemy bezkarnie wysyłać ich nawet na samobójcze misje, traktować (lekko mówiąc) nienajlepiej, a po tym wszystkim wymagać darów, czci i chwały.

Urozmaicenie stanowić mają kolory potworków. Niebiescy to świetni pływacy i potrafią leczyć, czerwoni mają wiele wspólnego z ogniem, zieloni trują wrogów itd. Brzmi trochę schematycznie, ale nie ma się czym przejmować – wygląda na to, że autorzy wiedzą, co robią i kiedy. Co powiecie na możliwość wrzucenia przydupasa do kotła, w którym właśnie

PIERWSZE SKOJARZENIE, TO FABLE. DOBRZE, ŻE DOTYCZY TO TYLKO WRAŻEŃ WIZUALNYCH, BOWIEM ZAŁOŻENIA SĄ DALECE BARDZIEJ INTRYGUJĄCE

tworzymy jakiś przedmiot, by nadać mu odpowiednie właściwości? Jeśli chcemy uzyskać odporność na któryś z żywiołów, wystarczy po prostu doprawić miksturę odpowiednim kolorem, hehe.

Wiele zła będzie można wyrządzić postaciom spotykanym w świecie Overlord. Eksterminować całe osady, a nawet rasy (hmm... odważne, ale czy nie przegięte?), przekupywać, zdradzać, cudzołożyć... No, może to akurat nie, bo do tego trzeba się najpierw ożenić. Z jednej strony – pokusa jest wielka, z drugiej – oby nie posunąć się za daleko. Choć w sumie – niby czemu nie? W końcu będziemy takim lokalnym Sauronem! Overlord zdecydowanie kieruje nasze myśli w stronę radosnego wdeptywania tych dobrych w glebę, zbierania pieniążków i złośliwego knucia. ■■

NEXT

NIGHTS: JOURNEY OF DREAMS

■ SEGA ■ Wi ■ zima 2007

Z wielką, nieukrywaną przyjemnością i nadzieją SEGA ogłosiła, że pracuje nad NiGHTS: Journey of Dreams dla Wii. Będzie to kontynuacja hitu z Saturna. Gra zaoferuje oczywiście wstrząsającą grafikę, fizykę z kosmosu i masę szczegółów widocznych w otoczeniu i na postaciach. A nie, to nie ten news. Tutaj będzie nowe sterowanie. Łał... Podobnież takiego obchodzenia się z grą jeszcze nie widzieliśmy nawet na Wii.

Gra przybliży nam historię pewnego błazna, który podróżuje po krainie snów, stających się rzeczywistością. Jak w Alan Wake, nie? Przeciwnikami będą kolesie z rasy Nightmarens, którzy dołożą wszelkich starań, by nikt nie zasnął spokojnie. Nights to była kultowa gra, której nikt nie kupił. Jak będzie tym razem? ■

MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES

■ SEGA ■ Wii ■ zima 2007

Najbardziej zaciekli przeciwnicy staną twarzą w twarz i spróbują swoich sił w dzikich konkurencjach. Brzmi groźnie? Twarz jednego zdobią wąsy i czapka z pierwszą literką jego imienia (jest nieco retarded), drugiego niebieskie igły. Mario i Sonic spotkają się w jednej grze, nad którą czuwa ojciec tego pierwszego. Oparta będzie ona w pełni na igrzyskach olimpijskich w Pekinie (2008). Główną atrakcją będzie wzięcie Wiilota do ręki sprawdzenie się w sportowych zawodach takich, jak pływanie, sprint, czy tenis stołowy. Podobno nie będzie to tylko zlepek mini-gier, ale zabawa dla każdego od lat 3 do 73. Pojedynki całej rodziny przed konsolą – wizja Nintendo spełnia się, o zgrozo, hehe. Będzie też wersja na DSa. ■

ODIN SPHERE

■ Atlus ■ PS2 ■ zima 2007

Wciąż mało japońskiego RPG-owania? Atlus dostarczy późną wiosną jeszcze jednego erpega. W Odin Sphere wcielimy się w jedną z pięciu postaci, by ocalić baśniowe królestwo zalewane falami potworów. Fabuła na pierwszy rzut oka nie mogłaby być bardziej trywialna, ale zdajemy sobie sprawę, że na pewno zawierać będzie smaczki i pewnie jakieś humorystyczne scenki. Typowa oprawa – tysiące kolorów, zdeformowane postacie oraz malowana kraina do zwiedzenia, mają zachęcić fanów do eksploracji i zagłębienia się w skomplikowany i wymagający system walki. Jak zawsze w takich chwilach napiszemy, że ciśnienie na jRPG nigdy nie opada – szczególnie na te ręcznie rysowane i mające coś wspólnego, choćby w tytule, z nordycką mitologią. ■

WIPEOUT PULSE

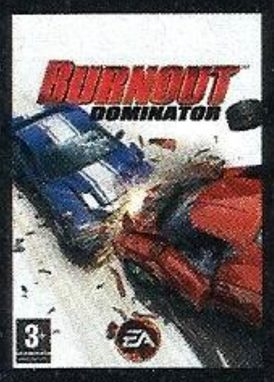
■ Sony ■ PSP ■ jesień 2007

Następca świetnego WipeOut Pure trafi na PSP jeszcze w tym roku. Pierwsza część należy wciąż do czołówki najlepszych gier na przenośną konsolkę Sony, tym bardziej cieszymy się z kontynuacji. Własna ścieżka dźwiękowa prosto z karty pamięci to jedno, zabawa przez Internet z przyjaciółmi i nie tylko, to drugie, jakże ciekawie się zapowiadające. Licząc dalej wspomnijmy o treningu dla żółtodziobów w tych klimatach, nowej lidze oraz paczkach gotowych z czasem do ściągnięcia z serwerów gry. Zawierać mają tradycyjnie maszyny, trasy i jakieś kawałki muzyczne. Graficznie trudno będzie wyraźnie pobić poprzednika, liczyć się będzie płynność i czytelność grafiki. Flagowy racer nie zawiedzie – tylko kwestią miesięcy jest zarządzenie. Cieszymy się? No proste. ■

PIRATES OTC: AT THE WORLD'S END

■ Disney ■ wszystkie konsole ■ lato

Pirackie klimaty wracają ze wzmożoną siłą. Po niedawnych przygodach na PSP przychodzi kolej na zwichrowanego Jacka Wróbla (Jack Sparrow) i jego kompanów (chuda laska wraz z partnerem i jego wąsikiem – kojarzycie na pewno). Gra, jako że licencja nie w kij dmuchał, trafi na wszystko, co do grania się nadaje. Większe wersje postawią na swobodną eksplorację, walkę na miecze, pływanie statkiem i przeszukiwanie kolejnych terenów, a w finale walkę z Krakenem. Te mniejsze... pewnie jakieś zbiedzone wariacje w tych samych klimatach. Aktorzy użyczyli swych facjat, ale na głosy kasy nie starczyło, gra postara się wyciągnąć coś z każdej z wersji – sterowanie, achievmenty, jakieś bonusy. Licencjonowany średniak? ■



3+
www.pegi.info

PlayStation 2

PlayStation Portable

KAH RA SHIN

ZAAKCEPTOWANE

© 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, oraz Burnout stanowia znaki towarowe lub zarejestrowane znaki towarowe Electronic Arts Inc na terenie Stanów Zjednoczonych i/lub innych państw. Wszelkie prawa zastrzeżone. „PlayStation", „PSP" i „PS" są zarejestrowanymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc. Wszelkie inne znaki towarowe są własnością podmiotów, do których należą.

burnout.ea.com

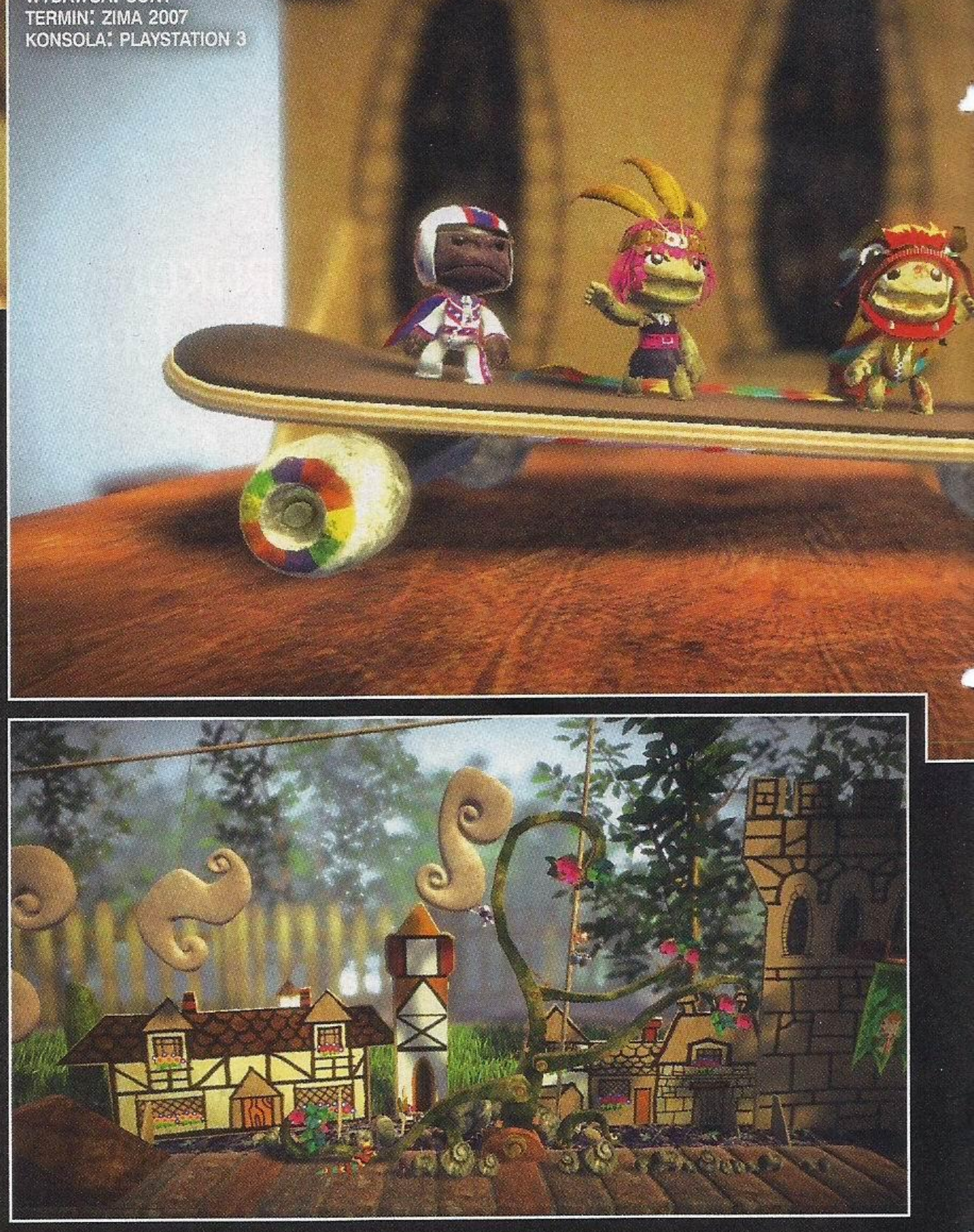
OSIĄGNIJ WEWNĘTRZNY SPOKÓJ
WYŁADUJ AGRESJĘ

LITTLEBIGPLANET

Sony mówi: kreatywni – udzielajcie się!

■ Rag Doll Kung Fu jest pozycją artystyczną i oryginalną. Dostępną tylko dla pecaciarzy, niestety. Wcielamy się w niej w rolę adepta sztuk walki i wywijamy niesłychane ewolucje chwytając kończyny myszką i ruszając nią jak oszalali. Dla spragnionych dobrej, pomysłowej zabawy w biurze, czy na domowym kompie – jak znalazł.

INFO
DEVELOPER: MEDIA MOLECULE
WYDAWCA: SONY
TERMIN: ZIMA 2007
KONSOLA: PLAYSTATION 3



Albo nie. W zależności od upodobań w LBP można zaangażować się jako pomysłowy twórca lub bawić się jako nastawiony tylko na przechodzenie konsument platformówek z elementami logicznymi. W jednym i drugim przypadku będzie fajnie, ale to właśnie twórcy staną się najważniejszą częścią przełomu w grach video zwanego „Games 3.0", czyli gier, które gracze mogą w pewnym stopniu zmieniać i tworzyć samodzielnie. Na dodatek przełomu nadchodzącego ze strony podobno wszystko podpatrującej firmy na „S". Kubeł zimnej wody wszystkim niedowiarkom i sceptykom, którzy zarzucają wieczną odtwórczość produktom Sony – oto ich as w rękawie, nowa marka i produkt, na który warto czekać z tylu powodów, ile jest...

OBIEKTÓW NA PLANSZY

Czyli całe mnóstwo. LittleBigPlanet, jak wspomnieliśmy, jest generalnie szałowo prezentującą się platformówką. Jednak to spore uproszczenie. Może zacznijmy od początku – oto główny bohater ochrzczony Sack-boy (workowy chłopek). Wygląda trochę jak laleczka voodoo albo „zośka", którą modni młodzieńcy podrzucają na przerwach w każdej prawie szkole w 51. stanie. Mamy więc obiekt numer jeden. Kolejne trzy numerki mogą należeć do jeszcze trzech podobnych gości na jednej konsoli lub przez internet. Przez sieć z resztą grać będzie można jeszcze liczniejszą ekipą, ale szczegóły na razie amba zżarła.

Pan Wór może... w zasadzie to może wszystko, ponieważ przy przytrzymaniu L2 i R2 obiema gałkami sterujemy jego łapkami. Odpowiednie wychylenia oddają wszelkie gesty, które przyjdą nam do głowy. Na prezentacji na GDC śmiech publiczności wzbudziła gra na niewidzialnej gitarze, czy klepanie pomarańczy jak dobrego kumpla. Rewelka. Przechylenie Sixaxisa w dłoniach steruje głową, dodatkowo na twarz można wrzucić kilka min – uśmiech, złość, skrzywienie się. W końcu R1 pozwala na złapanie się najbliższego przedmiotu lub kolegi. Ci, którzy grali w Rag Doll Kung Fu powinni mieć przedsmak tego, co można wyczyniać dzięki takiemu sterowaniu.

■ Media Molecule to dość młoda ekipa – założona w 2005 przez kilku pracowników dawnego Bullfroga i Lionhead. Kiedyś pracowali pod skrzydłami samego Petera Molyneux, podobno po odejściu z jego teamu, szef wspierał ich w pracach nad kolejnymi projektami. Po jednej z prezentacji dla Sony, koncern wchłonął utalentowany skład i tym samym MM stali się developerem first party. Oby za rok nie pokazali rendera z LittleBigPlanet 2 na E3, hehe.

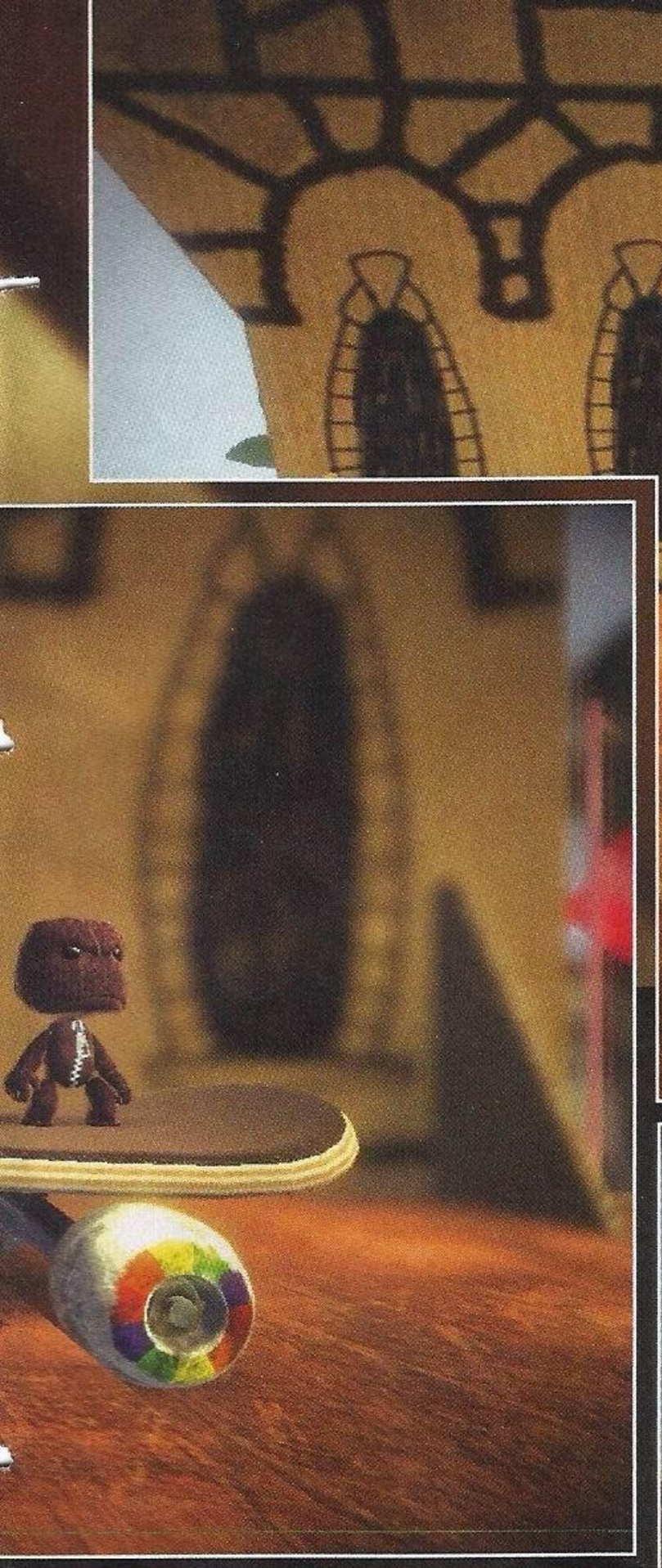
KOBIETA ZMIENNĄ JEST

A gra też jest rodzaju żeńskiego, tytułowa planeta zresztą też. Tak więc zmienić można w niej praktycznie wszystko. Każdy, kto kiedyś bawił się menu jakiejś nowej konsoli Sony (PSP, PS3) wie, jak wygląda XMB (Cross Media Bar). Proste do bólu i bardzo intuicyjne przełączanie się między kategoriami i następnie przewijanie obiektów w każdej z nich zachęca do zabawy i można je opanować w kilka chwil. Tak właśnie wygląda to i w LBP. Gdy wciśniemy jeden przycisk, nad głową postaci pojawia się menu w kształcie pętelki (czy innego balona), które bohater trzyma na sznurku. Stąd wybieramy kategorię – załóżmy, że dekoracje, a później przedmiot – różową gwiazdkę na antenie. Teraz właśnie możemy taki obiekt przykleić do wszystkiego w zasięgu wzroku – łącznie z bohaterem. Każda gwiazda zachowuje się niesamowicie realistycznie, umieszczona jest na sprężynie, więc buja się na boki. A przecież to tylko jeden z setek gadżetów tylko czekających, na nadanie im kształtu, rozmiaru oraz innych właściwości i wrzucenie na planszę.

TABULA RASA

Ile będzie plansz do przejścia przygotowanych przez autorów, czy będzie przygoda dla jednego gracza, jakaś fabuła i tego typu nieodzowne na pozór elementy gry – nie wiadomo. I nie mamy tego nikomu za złe – wręcz przeciwnie. Ile by plansz nie było, to i tak każdy będzie mógł stworzyć od podstaw swoją, a nawet kilka takich. Do tego dochodzi edycja każdej w dowolnym momencie zabawy! Wyobraźnia pobudzona – biegniemy sobie przez mapkę obfitującą w różnego rodzaju obrazy, przywołujemy menu, importujemy swoje zdjęcia z dysku konsoli i oblepiamy nimi cały teren! Fotka brata na kiblu z piwem jako tło w średniowiecznym zamku? Cała ekipa wrzucona w jakieś zabawne miejsce, albo ulubiony tag? Dlaczego nie? Takie akcje można odwalać na każdym kroku. Naklejki to wierzchołek góry lodowej. Cała zabawa zaczyna się, gdy dorzucamy przedmioty.

Na GDC dużo czasu poświęcono pomarańczy i piłce do nogi. Aby dostać się na wyższe poziomy, trzeba poukładać odpowiednio przedmioty od najmniejszego do najwięk-



szego i w takiej kolejności skakać z jednego na drugi. Czasami trzeba złapać coś lub razem z kolegami rzucić w odpowiednie miejsce rozwiązując proste zagadki oparte całkowicie na fizyce i układankach, huśtawkach i równoważniach. Wracając jednak do tych dwóch przedmiotów – pomarańcza oklejona zębami i oczkami, na dodatek „przystrojona" we wspomniane gwiazdki na czubku wyglądała obłędnie, poklepanie jej w przyjacielskim geście przez Sack-boya rozwaliło publiczność doszczętnie. Brawo!

PIERWSZA PRĘDKOŚĆ KOSMICZNA

Wielokrotnie już wspominany, ulubiony przez wielu przedmiot w szkole – fizyka – tutaj zaczyna się prawdziwy pokaz możliwości PlayStation 3. Zaczynając od samych gości, którzy animowani są świetnie i… naturalnie? Trudno to opisać słowami, ale spróbujmy. Jakimś cudem każdy przedmiot zachowuje się tak, jak w rzeczywistości. Chodzi o materiały, ich właściwości (giętkość, podatność na odkształcenia, ciężar itd.). Wyobraźcie sobie worek z piaskiem, drzewo wykonane z gąbki i kawałka szmaty, muszelki, kamyki, sznurki, płachty wiszące w tle – wszystko oddane w taki sposób, że głowa mała. Oglądając to w ruchu ma się wrażenie, jakby ktoś naprawdę wrzucał te przedmioty na jakiś stół, a ktoś inny się nimi bawił, przesuwał je, podnosił. I tą drugą osobą jest gracz w skórze… oczywiście w worku, hehe.

Jak fizyka, to i od razu omówmy plastykę. Maksymalne noty za artyzm, tekstury opisujące wszystkie te wspaniałości, animację i szczegółowość świata należą się bez dwóch zdań. Dorzućmy świetną detekcję kolizji, która jednak i tak przejdzie jeszcze poprawki, by nie było żadnego przenikania i innych przekłamań znanych z innych pozycji chcących chełpić się poważnym podejściem do tematu sił rządzących rzeczywistością.

PO CO TO I KOMU?

Autorzy wykazują się sporą odwagą wydając grę, w której w zasadzie największą zaletą jest nastawienie na kreatywność i uczestniczenie gracza w nadawaniu kształtu wszystkiemu, co widzi. Musimy przecież pamiętać, że nie każdy ma w sobie żyłkę Picassa, czy innego Leonarda. Lepiej jest nawet powiedzieć, że to właśnie niewielu z nas ma tak naprawdę ochotę na dłuższe siedzenie przy skomplikowanych edytorach leveli i innych wymysłach zmuszających nas do obrazowania wizji. Jak ma to być rozwiązane? Po pierwsze – nie ma mowy o skomplikowaniu, wręcz przeciwnie – oparcie tego systemu na XMB nadaje mu posmak wręcz dziecinnej układanki. Po drugie – zabawa ma być tak wciągająca, że trudno ma być nie włączyć menu i nie poprzestawiać, czy nie dorzucić jakiegoś gadżetu. Poza tym, gdyby jednak ktoś się wzbraniał, niekiedy NIEODZOWNE będzie użycie mózgownicy (tego mięśnia miedzy uszami) i wstawienie czegoś, by przejść etap. Dobra – przekonuje nas to.

Sieć będzie miejscem, które zaroić się ma od wymysłów graczy. Publikacja planszy na serwerach gry to początek – nadanie jej chwytliwej nazwy (Piekło w Gumnowicach; Polska dla Polaków; heh) i ciekawa miniaturka obok może zachęcić potencjalnych poszukiwaczy. Następnie w ruch idzie poczta pantoflowa, komentarze tych, którzy już grali, oceny, rankingi. Z czasem nasze dokonanie może być ściągnięte tysiące razy, część osób chwali lub gani ten, czy inny element, motywuje do kolejnych projektów. Rankingi są na bieżąco aktualizowane, chęć zobaczenia siebie na szczycie może dać takiego kopa, że maniacy wyczarują levele, o jakich się nawet autorom nie śniło. W końcu taka swoboda w kształtowaniu zawartości może się przyjąć i zdeklasować inne formy autoekspresji.

Dajemy tej grze zielone światło, strasznie jara nas chęć sprawdzenia tych wszystkich mechanizmów, machania kończynami i strojenia głupich min. A oprócz tego spodziewajcie się, prędzej czy później mapy, pt. Neo+, która będzie nie do przejścia, ale i tak okupować będzie pierwsze miejsce w rankingach... Muahahahahahaha!!! ■■

■ Wklejanie zawartości swojego dysku niesie ze sobą wiele, naprawdę wiele możliwości. Wspomniane w tekście fotki brata, czy natury to jedno, ale kolekcje roznegliżowanych panienek, czy innych, bardziej ostrych zdjęć stanowiące tło dla planszy? Phil Harrison stwierdził tylko, że liczy na dobry smak graczy-twórców, a w ostateczności oznakowania i system ostrzegania czy kary za łamanie reguł. Trudno jednoznacznie ocenić, czy się da, czy nie, ale obstawiamy pewien proces weryfikacji, czy nasza plansza nadaje się do publikacji, czy nie. Znając niewyżytych nastolatków (z opowieści oczywiście), mamy pewne obawy, co do tego. Ale one zawsze są.

OGLĄDAJĄC TO W RUCHU MA SIĘ WRAŻENIE, JAKBY KTOŚ NAPRAWDĘ WRZUCAŁ TE PRZEDMIOTY NA JAKIŚ STÓŁ, A KTOŚ INNY SIĘ NIMI BAWIŁ, PRZESUWAŁ JE, PODNOSIŁ. I TĄ DRUGĄ OSOBĄ JEST GRACZ W SKÓRZE... OCZYWIŚCIE W WORKU, HEHE

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

SZCZĘŚLIWA TRZYNASTKA

Plotka, jakoby tej jesieni Square-Enix miało wrzucić na PlayStation Network demo trzynastej części swego flagowego produktu znów ożyła. Tym razem na łamach jednego z zagranicznych pism przedstawiciel firmy rzucił nieostrożnie, że wiosną sieciową popularność zdobędzie Microsoft (dzięki becie Halo 3), ale jesienią to oni udostępnią szerokiej publiczności przedsmak swojego produktu, na który czekają miliony. Sprawa jest jak najbardziej rozwojowa, oficjalne głosy z SE odmawiają komentarza. Lepsze to, niż zaprzeczenie wszelkim doniesieniom, bo daje nadzieję na prawdziwość tych przecieków.

FFXIII

KAPELA ROCKOWA

Nową marką na rynku gier muzycznych będzie Rock Band. Dzielna ekipa Harmonix dostarczyła genialne Guitar Hero i pod skrzydłami EA wzięła się od razu za nowy projekt. RB powstaje w bliskiej współpracy z MTV, co zaowocować ma gigantyczną bazą kawałków rockowych oraz świetną promocją. Gra sprzedawana będzie z czterema unikalnymi kontrolerami – oprócz gitary zwykłej i basowej wiemy także o mikrofonie. Czy zatem zbyt wybujałym jest marzenie o perkusji? Rock Band stać ma się nową „platformą" rozrywki – uderzy jakoś na początku jesieni na PS3 i X360. Dzięki integracji z siecią nowe piosenki ściągniemy od ręki, ale również udostępnimy własne dokonania w oczekiwaniu na (dez)aprobatę innych użytkowników. Ambitne plany mówią nawet o tym, że to twórcom wkrótce zależeć będzie, by ich kawałki znalazły się w tej produkcji. Wszystko brzmi ciekawie – więcej informacji asap.

PC TO DOPIERO POCZĄTEK

Wice szef ATARI Online – Chris Bergstresser – rzucił niedawno, że ich projekty zaczynają swój żywot na domowych komputerach, ale rozwijają skrzydła dopiero na platformie oferującej Game 3.0 (PS3). Zapewnił też, że możliwość tworzenia własnych plansz to jedno, ale danie wolnej ręki w ogólnej aktywności to to, na czym chcą skupić się jego pracownicy. Podobno najnowsze projekty przewyższają nawet LittleBigPlanet... Jasssne...

WIELKIE BITWY

Recenzowana niedawno gra History Channel: Civil War nie znalazła uznania w naszych oczach, ale nie przeszkodziło to developerowi zapowiedzieć kolejnej części cyklu – HC: Great Battles of Rome ukaże się latem na PS2, PSP i Xboxa 360.

HC: GBoR

POGROMCY MITÓW

Trzeba rozprawić się z kilkoma pokutującymi wśród graczy i krążącymi po forach i sieci prawdami, półprawdami i gówno prawdami, że tak sobie pozwolimy niefrasobliwie sparafrazować księdza Tischnera. Czas po temu najwyższy – mnożą się one z roku na rok siejąc zamęt w głowach graczy.

Niekiedy, o zgrozo, prowadzą nawet do odrażających zbrodni popełnianych na własnym wzroku i zmyśle estetycznym za pomocą żółtej wtyczki kabelka chinch. Jedziemy!

KONTROLERY THIRD-PARTY SĄ OKEJ

No niezupełnie – jeżeli szukacie nowego pada do swojej konsoli, obojętnie czy jest to PS2, PS3, Xbox, Xbox 360, GC czy Wii, zawsze lepiej jest wybrać produkt sygnowany logiem producenta konsoli. Owszem, są droższe, ale w tym wypadku rzeczywiście płacimy za jakość wykonania. Tym bardziej, że wszystkie firmy produkujące konsole trzymają łapę na patentach, które uniemożliwiają konkurencji stworzenie idealnego substytutu oryginalnego pada. Oczywiście kontrolery third-party mogą być lepiej lub gorzej wykonane, czasami dorównywać lub pod niektórymi względami nawet przewyższać produkty oryginalne (np. specjalne pady do bijatyk na X360), ale generalnie sprzęty oficjalne są najlepsze dla naszych konsol i palców.

LCD I PLAZMY SĄ LEPSZE NIŻ TELEWIZORY KINESKOPOWE

I tak i nie. Do grania na poprzedniej (PS2, Xbox, GC) i częściowo obecnej generacji konsol (Wii) lepiej nadają się telewizory kineskopowe – mają lepsze kolory, nie smużą, nie wypalają się i oferują najlepszy kontrast. Oczywiście najlepiej, żeby były panoramiczne i z progressive scanem. Podłączanie Wii do wielkiego, wypasionego LCD nieco mija się z celem, bo grafika będzie wyglądać gorzej niż na normalnym telewizorze. Sytuacja zmienia się na korzyć LCD i plazm w przypadku Xboxa 360 i PlayStation 3 – telewizorów CRT wyświetlających 720p lub 1080i jest na rynku bardzo, bardzo niewiele, a na dokładkę są nieprawdopodobnie ciężkie i zajmują mnóstwo miejsca. Są nawet telewizory CRT wyświetlające 1080p, ale to już sprzęt profesjonalny, a przez to bardzo, bardzo drogi. Za to w przypadku LCD i plazm ceny spadają na łeb na szyję – telewizory LCD HD ready o przyzwoitej wielkości (32 cale) można już kupić za naprawdę rozsądne pieniądze (ok. 2500 złotych za markowy sprzęt) zaś plazmy HD ready o wielkości 42-43 cale można dostać poniżej 4 tysi. Jeżeli chcemy mieć sprzęt full HD, żeby odpalić Ridge Racera 7 na PS3 w pełnej krasie musimy wydać minimum sześć tysięcy złotych – w tym przypadku lepiej kupić sprzęt od renomowanego producenta i za bardzo nie oszczędzać (Sharp, Samsung, Sony, Philips, Panasonic itd.).

1080I JEST LEPSZE NIŻ 720P

Błąd – nie zawsze większa liczba oznacza lepszy obraz. W tym wypadku wszystko kryje się w tych małych literkach „i" (czyli interlaced – z przeplotem) oraz „p" (progressive, czyli progresywnie) sponsorujących HDTV. W 1080i jednocześnie wyświetlanych jest tylko połowa linii, z których składa się obraz, czyli 540. W 720p linii jest dokładnie 720. Najczęściej różnica nie jest jakoś specjalnie widoczna, ale im większy jest obraz, tym jest wyraźniejsza, a na dokładkę w większości gier na konsolach nowej generacji gry dostosowane są do 720p i czasami 1080p. Poza tym w naszej opinii gry w 720p są gładsze i bardziej płynne.

JESZCZE PRZEZ JAKIŚ CZAS W ŚWIECIE GIER KRÓLOWAĆ BĘDZIE 720P I PÓKI CO MOŻNA SPOKOJNIE KUPIĆ SOBIE TAŃSZY SPRZĘT

IM WIĘCEJ PAMIĘCI RAM MA KONSOLA, TYM LEPIEJ

Generalnie tak, ale ważne jest także to, jak się tą pamięć wykorzysta oraz przepustowość szyny pamięci – jeżeli pamięci będzie dużo, ale przepustowość będzie niska, to programiści nie będą mogli umieścić w niej np. bardzo dużych tekstur, bo za wolno się będą doładowywały. Poza tym ważne są też możliwości software'u wykorzystywanego do tworzenia gier – podobno w grach na Xboxa tworzonych równocześnie na PS2 programiści musieli zmniejszać wielkość tekstur na konsoli Microsoftu, bo DirectX radził sobie z nimi gorzej niż OpenGL w przypadku PlayStation 2. Ciekawe jak to będzie na PS3 i Xboksie 360...

BEZ 1080P NIE PODCHODŹ!

Na rynku jest już konsola, która w pełni, „prosto z pudełka" potrafi wyświetlać obraz w 1080p zarówno w grach (między innymi Ridge Racer 7) oraz filmach Blu-ray. (jak choćby „Casino Royale"). Mowa oczywiście o PlayStation 3. Ale 1080p jest jeszcze w pewnym sensie nowinką na rynku, więc sprzęt na którym możemy taką rozdzielczość bezstratnie wyświetlić jest bardzo drogi. Jeszcze przez jakiś czas w świecie gier królować będzie 720p i póki co można spokojnie kupić sobie tańszy tivik i cieszyć się świetną jakością obrazu.

WSZYSTKO ROZSTRZYGNIE PORNO

Filmy porno kilkanaście lat temu zdecydowały o zwycięstwie formatu VHS w wojnie z Betamaxem. Niektórzy wróżą, że i tym razem może się tak stać i to właśnie filmy porno przechylą szalę w obecnej wojnie formatów w stronę HD-DVD pozostawiając w pokonanym polu Blu-ray. Jednak ostatnie wyniki sprzedaży filmów Blu-ray wskazują, że tym czynnikiem będzie w tym przypadku konsola PlayStation 3 – od jej wprowadzenia na rynek filmy na Blu-ray sprzedają się w Stanach przynajmniej dwa razy lepiej niż te na HD-DVD. A poza tym Sony nie zabrania wydawać filmów porno na Blu-rayu (choć nie pomaga, fakt). No i umówmy się, czasami naprawdę nie chcemy widzieć wszystkiego aż TAK dokładnie...

XBOX 360 NIE RADZI SOBIE Z 1080P

I tak i nie. Bez ściągniętego z sieci upgrade'u Xbox 360 rzeczywiście nie jest w stanie wyświetlić 1080p. PlayStation 3 potrafi to bez żadnych dodatkowych sztuczek, a na dokładkę robi to sprzętowo, a nie software'owo i między innymi dlatego Sony zarzuca X360, że nie potrafi wyświetlić full HD. W każdym razie pierwszą grą na X360, która jest dedykowana tej rozdzielczości, jest zrecenzowane w tym numerze Virtua

Tennis 3. A co ze starszymi grami? Tu już jest stosowana sztuczka w postaci upscalingu (programowego podbijania rozdzielczości) z 720p na 1080p. Wygląda to oczywiście nieźle, ale nie tak dobrze, jakby gry były stworzone w 1080p. Ale fajnie, że jest.

KODY W GRACH SĄ DLA GRACZY

Nieprawda, kody to najczęściej pozostałość po wersjach beta gier, w których kody miały ułatwiać pracę betatesterom, a których nikt z pełnej wersji nie usuwał. Do niedawna przynajmniej. Ostatnio w grach coraz rzadziej spotykamy kody – nieśmiertelność, czy inne tego typu akcje. Producenci walczą w ten sposób z szybkim przechodzeniem/nudzeniem się grami, a co za tym idzie – wypożyczaniem ich na krótko lub odsprzedawaniem. A poza tym, kody nie przydają się w epoce achievementów. Prawda?

KABEL JEST SZYBSZY?

Nadeszła era bezprzewodowego grania na next-genach, ale niektórzy nie ufają falom radiowym i uważają, że będą mieli przewagę w bijatykach, czy innych wymagających idealnego timinigu grach, jeżeli podepną pada na zwykłym kabelku. Otóż nie będą mieli – pady przewodowe i bezprzewodowe są równie szybkie i dokładne w grach. Różnica siedzi w głowie. A w przypadku sixaxisa w ogóle nie istnieje – przez kabelek pad się tylko loguje do konsoli oraz ładuje.

EURO STYKA

Z roli kabli, jakimi podłączamy konsolę do telewizora, nie każdy zdaje sobie sprawę. Warto o tym wspomnieć, szczególnie że Sony mocno oszczędza i w zestawie z PS3 mamy standardowe kabelki chinch, takie same, jakie od kilkunastu lat spotykamy w pudełkach z konsolami PlayStation. A podłączenie czegokolwiek do telewizora przez chinch to zbrodnia. Zwłaszcza PS3 i zwłaszcza do plazmy lub LCD. Z X360 nie mamy tego problemu – sygnał HD uzyskamy przez kable component, które znajdują się w zestawie. Możemy też sobie ewentualnie dokupić kabel VGA, jeżeli componenty w telewizorze są już okupowane. Do PS3 musimy dokupić kabel HDMI, a jeżeli nie mamy takiego wejścia w telewizorze – componenty od PS2 powinny działać bez problemu. Czym podłączyć każdą z konsol do zwykłego telewizora bez wejść component czy innych nowinek technicznych? Wyłącznie przez Euro!!! Od s-video, cinchy lub wejść antenowych (gasp!) trzymajcie się bardzo daleko. I naprawdę lepiej zrobicie, jeżeli kupicie solidne kable – nie najcieńsze, paściarskie chińskie kabelki na giełdzie czy innym bazarze, a takie grubsze, solidne. Warto zapłacić i mieć spokój. Zapamiętajcie więc kolejność – HDMI, component, VGA, Euro i tylko przez jedno z tych wejść podłączajcie konsolę do telewizora za pomocą odpowiednich kabelków. Aha, i jeszcze jedno – przejściówka z chincha na Euro zwyczajowo dostępna w pudełkach z konsolami PlayStation nie poprawia w żaden sposób jakości obrazu!

PS3 JEST DROŻSZE NIŻ X360

Ustalmy to wreszcie ostatecznie. Policzmy dostępne w Polsce wersje full wypas wraz z akcesoriami dodatkowymi, które pozwalają X360 odtwarzać filmy HD-DVD, bo PS3 ma przecież na pokładzie Blu-raya. A jak dojedzie X360 Elite, to również go sobie porównamy.

■ *PlayStation 3 60 GB (2399 zł) plus drugi Sixaxis (199 zł) plus pilot Blu-ray (99 zł) plus kabel HDMI (99 zł) = 2796 zł.*

■ *Xbox 360 Premium 20 GB (1499 zł) plus odtwarzacz HD-DVD wraz z pilotem (899 zł) plus drugi pad bezprzewodowy (159 zł) plus zestaw Ładuj i graj (Play and charge kit – 99 zł) plus Wireless Networking Adaptor (do sieci bezprzewodowej – 350 zł) plus rok grania przez Live! (250 zł) = 3256 zł.*

Ciekawe, prawda? Tak naprawde obie konsole sa bardzo drogie, ale o dziwo, to X360 jest droższy o 500 zeta! Oczywiście ceny tutaj podane są orientacyjne, znajdziecie pewnie niższe lub wyższe. Ba, w przypadku X360 policzyliśmy tylko jeden zestaw Play and charge, choć powinniśmy dwa, bo Sixaxisy ładują się przez kable USB, a przecież PS3 ma dodatkowo na pokładzie sieć bezprzewodową i granie w Internecie jest (przynajmniej na razie) całkowicie za darmo. Oczywiście możecie powiedzieć, że to czy tamto jest niepotrzebne i powinno zostać opcjonalne, ale pokazujemy Wam tylko realne ceny za poszczególne rzeczy, które sprawiają, że pod względem możliwości te konsole stają się sobie w zasadzie równe. Tak czy inaczej, wiecie już co ile kosztuje – wybór należy do Was. A do obu firm – jak najszybsza obniżka cen. ■■

ACE COMBAT 6 FIRES OF LIBERATION

„Ejs Kombet sześć" tylko na X360?!

Wszystko na to wskazuje – pojawiło się kilka szczegółów dotyczących kolejnej odsłony tej ulubionej przez wielu serii. Ace Combat 6 zapowiedziano (przynajmniej na razie) jako tytuł na wyłączność dla Xboxa 360 – Microsoft ostro sobie pogrywa na polu podkradania Sony najlepszych, flagowych dotąd serii. Szkoda, że japoński producent konsol nie nosi się widocznie z podjęciem walki i sam niczego nie kombinuje.

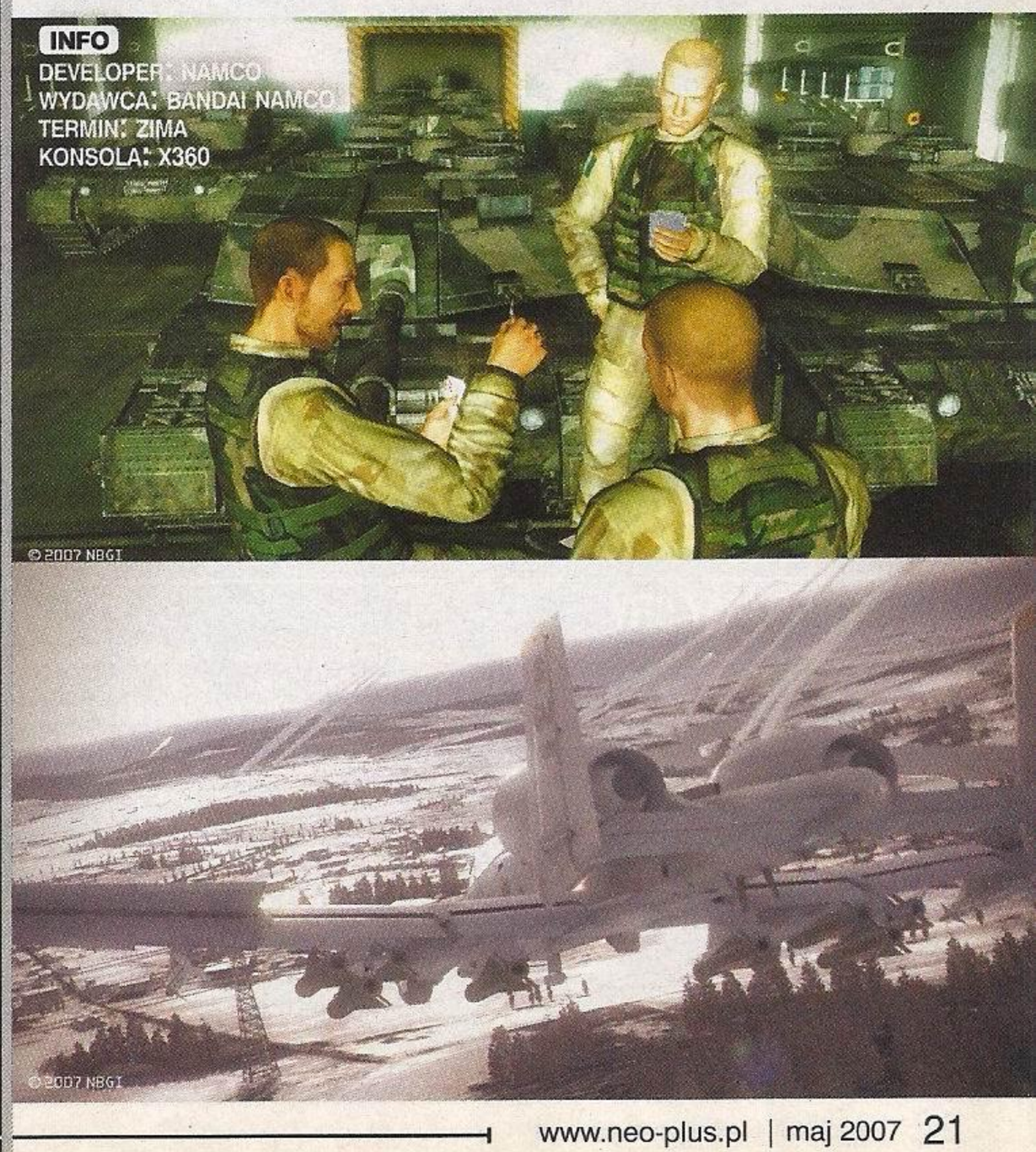
Nudne, wymagające i bezpłciowe symulatory lotu „zostawmy" pececiarzom – dla nas liczy się bardziej, by samolotów było dużo, były nowoczesne i pruły do wrogów setkami pocisków i rakiet, aż ci nie zostaną małym płomykiem na ziemi widzianej z paru kilometrów. Krótko mówiąc – kochamy zręcznościowe, podniebne jatki! Seria swoimi korzeniami sięga PS one, przesiadka na PS2 dała jej sporego kopa i zapewniła bardzo wysokie wyniki sprzedaży i noty w pismach branżowych. Trudno było jej coś zarzucić – za jedyny minus można byłoby uznać fakt, że brakuje w niej możliwości latania na niższych pułapach. To nie znaczy, że latać nie można. Można, ale naszym oczom ukazuje się wówczas płaski placek – tekstura podłoża, która z wysoka wygląda obłędnie, ale z bliska niczym nie zachwyca. Czujecie motyw walki odrzutowcami między jakimiś wieżowcami, tuż nad zatłoczoną ulicą, pod mostami. Szyby wylatujące z okien, wyrwy w budynkach, zerwane liny – na takie atrakcje przyjdzie jeszcze poczekać.

O AC6 na 360-tkę znanych jest kilka szczegółów. Pierwsze, to nowy sposób rozgrywki – Dynamic Mission. Zaoferuje on (jak można wywnioskować z nazwy) dynamicznie zmieniające się zadania, jakie wykonamy w każdej misji. Pod naszym dowództwem znajdzie się kilka innych maszyn (a nawet szwadronów), którymi będziemy mogli wytyczać osobne cele. Wpłynąć ma to pozytywnie na swobodę działania oraz urozmaicić przebieg walk powietrznych.

Najbardziej cieszymy się tak czy inaczej z zabawy na serwerach XBL! To pierwsza odsłona serii z takimi zapędami. Drużynowe deathmatche, walki jeden na jeden, a nawet kooperacja – warto będzie przysiąść, potrenować i stać się jednym z pilotów, których odrzutowiec pośle rakietę w wielkiego adwersarza. Odbije się to również na zapowiedzianych rankingach sieciowych. Namco przebąkuje też o paczkach do pobrania, ale ich zawartość zostaje na razie niewiadomą.

Poziom trudności dostosujemy do własnych potrzeb – zapewnienie, że na najniższym nawet przywalenie w ziemie nie oznaczać będzie katastrofy traktujemy już jednak z lekkim niesmakiem. Grafika w HD powinna dawać po oczach, ale jeszcze tego nie robi, liczymy jednak na (ogromny) krok w odpowiednią stronę i w tej kwestii. ■■

INFO
DEVELOPER: NAMCO
WYDAWCA: BANDAI NAMCO
TERMIN: ZIMA
KONSOLA: X360



CONAN

W futrze na klejnotach mu do twarzy

INFO
DEVELOPER: NIHILISTIC
WYDAWCA: THQ
TERMIN: 2007
KONSOLA: XBOX 360

Bohater z zasłoniętymi tylko najbardziej newralgicznymi częściami ciała? Kiedyś był Mightor – pamiętacie gościa? Jego inspiracją bezsprzecznie był Conan właśnie. A jak myje się prawdziwy barbarzyńca? Paszki, kuper, skrzynia biegów...

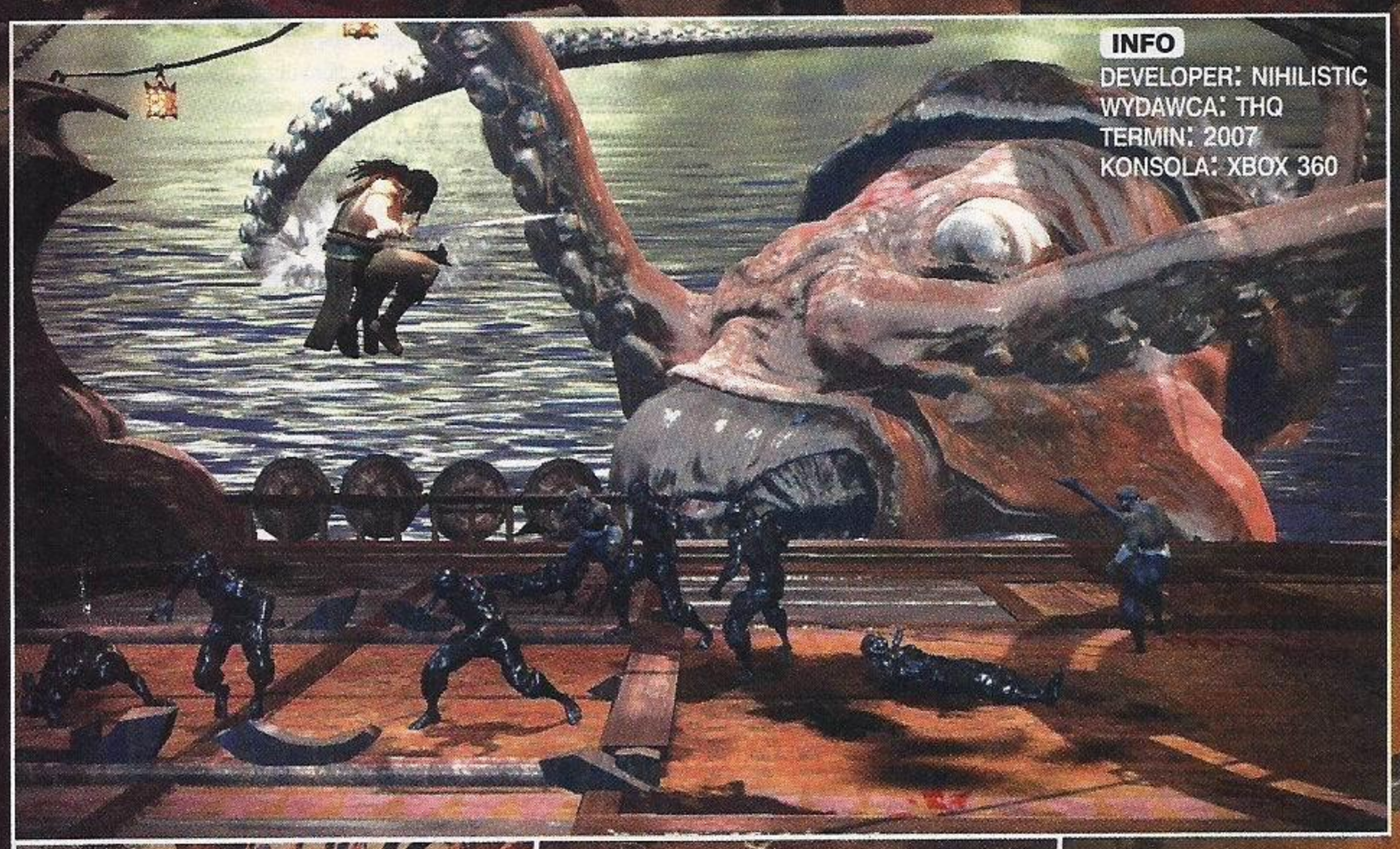
Teraz najbardziej znany przedstawiciel tej klasy bohaterów RPG powraca w swojej własnej grze sygnowanej imieniem kojarzonym z pewnym gubernatorem w pewnym dziwnym kraju. Tyle, że z erpega to raczej ta produkcja na szczęście nie będzie miała zbyt wiele. Co najwyżej jakieś rosnące statystyki, ale raczej skrzętnie ukryte, jak np. w God of War. Bo ogólnie to Conan ma spore ambicje uszczknąć sobie kawałek tortu od samego Boga Wojny, pewnego Ninja i diabła, co płacze. Stawia na skomplikowany system walki, dynamiczną akcję i mnogość zagrań dostępnych graczowi, wykonywanych przyjemnie dzięki przystępnemu sterowaniu. Konkurencja jest może nie gigantyczna, ale potężna. Czym ma nas do siebie przekonać kolo w futrzanych galotach?

Na początku przygody do dyspozycji gracza zostaje oddane jakieś 25 zagrań. Kończąc przygodę, tych akcji ma być ponad setka. I nie chodzi tylko o kolejne animacje machania mieczem. Mowa o przechwytach, zbijaniu ciosów, unikach i brutalnych wykończeniach. Animacje niektórych akcji już teraz mogą i podobają się. Cieszy fakt, że gra w zasadzie ocieka juchą, a rozczłonkowanie truchła nie stanowi wielkiego problemu, a raczej oczywistość. Krew zostaje na podłożu i elementach otoczenia, fajnie by było, gdyby goła klata herosa i jego ekwipunek również dało się ufarbować na karmazynowo.

Obutymi w sandały stopy Conan zdepcze wiele klimatycznych miejscówek i zadepcze mnóstwo wrogów. Tajemnicze, ciemne, wilgotne lochy pełne potworów (i szczurów zapewne) to jedno, otwarte tereny pozwalające docenić pewien rozmach to druga strona medalu. Jedne i drugie prezentują się znośnie, ale nie zapominajmy, że do premiery pozostał blisko rok, więc gra może równie dobrze zostać skasowana z listy wydawczniczej, hehe. Spore wrażenie robi walka ze gigantycznym Krakenem. Statek bohatera zaatakowany przez tą maszkarę ma szansę podzielić los Titanica, ale przecież Conan na to nie pozwoli i walczy zaciekle z przeciwnościami losu.

W skład oręża wejdą nie tylko tradycyjne barbarzyńskie sprzęty zadające rany kłute, tłuczone i rąbane, ale także prawie wszystko, co znajdzie się w zasięgu umięśnionych łap Conana. Jakieś ławy i inne stoły, pochodnie i głazy – można je zgarnąć i użyć nie do końca zgodnie z przeznaczeniemi. Przeciwnicy to raczej kmiotki i mięso armatnie, ale twórcy chcą zawrzeć w grze jak największą ilość walk z bossami i półbossami. W jednym z wywiadów słyszeliśmy nawet, jak pan producent chwalił system walki mówiąc, że niektórych wrogów rozjedziemy w parę sekund i pęczkami, a czasami gra będzie wymagała od nas nawet dziesięciominutowych pojedynków z jednym bad-ass madafaką.

Kilka słów o grafice, bo zapowiedź byłaby niekompletna. Nasz koleżka prezentuje się przyzwoicie, ale nie wybitnie. Otoczenie to na razie średnia półka, która z czasem może zostać wywindowana piętro wyżej. Bo czasu jest masa. Podoba nam się wymiatanie dwoma mieczami na raz, rzeźnicki charakter, jucha i klimat opowiadań Roberta E. Howarda. Ilość ciosów i innych barbarzyńskich sztuczek również. Oby chciało nam się ich wszystkich uczyć. ■■



NINJA GOD MAY CRY

Jak tak patrzę na ten screen z krakenem, to (no zupełnie nie wiem czemu...) nasuwa mi się skojarzenie z początkiem pierwszej części God of War – tam też była galera i też był wielki potwór. Widać, że chłopaki z Nihilistic starają się podpatrywać najlepszych. Ba! Nawet celują w tę samą grupę odbiorców, co arcydzieło Davida Jaffe i Cory'ego Barloga – gra ma mieć oznaczenie M, czyli dla dorosłych, być krwista i pełna seksu. Czyli pewnie jakiś sutek gdzieś tam mignie w fontannach krwi. Niestety Nihilistic to nie Santa Monica Studios, nie Capcom i nie Tecmo, czyli twórcy gier na których się wzorują. Ekipa póki co znana jest raczej z tego, czego nie zrobiła (Starcraft: Ghost), niż zrobiła (Marvel: Rise of Imperfects – żenada to mało powiedziane), co niestety Conanowi wróży jak najgorzej. [Marcellus]

PSP 689,-

GBA BRIGHTER 399,-

NDS LITE 549,-

PS2 SLIM 499,-

WII 1079,-

XBOX 360 1379,-

PS3 2299,-

CODZIENNIE NOWE DOSTAWY
PEŁNA OFERTA WWW. LUB TEL.
CODZIENNIE NOWE PROMOCJE
WSZYSTKIE NOWOŚCI

DYBRU DO KOLORU

MAD GAMES
COOLTOWY SKLEP KONSOLOWY

www.madgames.pl

PS2 PS3 PSP XBOX 360 GAMECUBE GBA NINTENDO DS WII

KONSOLE GRY AKCESORIA

PON. PT. 11-19 SOB. 10-14

SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA SERWIS RATY

AL.NIEPODLEGŁOŚCI 177 02-555 WARSZAWA TEL /FAX (022) 498 99 93 KOM. 0 503 624 692

INFO
DEVELOPER: THQ
WYDAWCA: THQ
TERMIN: JESIEŃ 2007
KONSOLA: XBOX 360

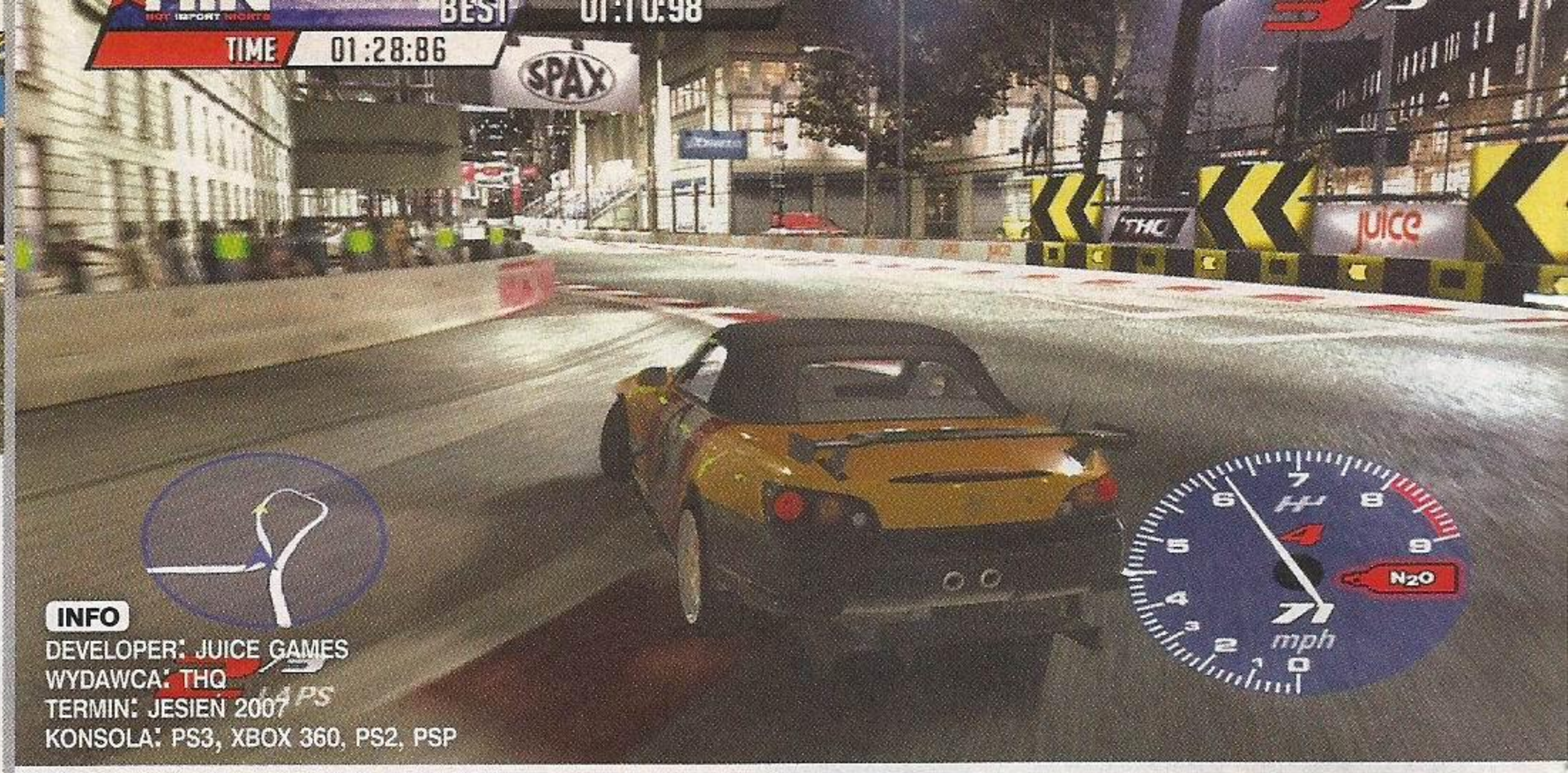
MOTO GP 07

I tak już co rok?

Niczym seria sportówek Moto GP przyjęło numerację świadczącą o okresie, na który posiadać będzie pełną licencję. Najnowszy sezon przyniósł nową trasę oraz pojemność silnika – 800cc. Z nowości merytorycznych to tyle. Poprzednia część – Moto GP 3 – nie spełniła do końca oczekiwań. Trzeba przyznać, że były one wyjątkowo wysokie i pewnie nawet ta część nie pokryje się z marzeniami fanów. Ale spróbować może. Głównym zarzutem pod adresem poprzedniej części była oprawa niegodna miana następnej generacji – lekko podrasowany pierwszy Xbox w wyższej rozdzielczości nie powalał na kolana. Teraz nie ma co prawda skoku w dal na 100 metrów, ale jest widocznie lepiej. Najwięcej zyskało otoczenie – okolice torów zaludniły się. Każdy z widzów jest trójwymiarowym modelem, jednocześnie na obiekcie znajdować ma się ich nawet 100 tysięcy! Widocznych na raz może być około jednej piątej tej liczby, co i tak wprawia w osłupienie. Szczególnie, że autorzy pokusili się o spore zróżnicowanie ich zachowań – część klaszcze, inni wiwatują, odpalają race, przechadzają się.

Kolejnym usprawnieniom nie oparły się inne elementy oprawy – animacja trzymać ma teraz stałe jak kamień 60 klatek animacji, dorzucono kilka miłych efektów świetlnych tak, by asfalt wyglądał jeszcze bardziej realistycznie. Kierowcy dostali kilka nowych animacji, co dobrze im wróży szczególnie podczas upadków – te stare już nam się przejadły. Otoczenie tras zyskało na naturalności – trawa na poboczu nie jest tylko płaską teksturą, gdzieniegdzie wrzucono jakiś obiekt. Ale pamiętajmy, że od poprzedniej, trzeciej części w Moto GP znalazł się również tzw. tryb Extreme, w którym ścigamy się częściowo wymyślonymi maszynami po ulicach miast i przelotówkach różnych. Większe znaczenie ma tutaj prędkość i jazda na krawędzi, niż perfekcyjne opanowanie trasy. Świetna sprawa, która ulegnie ulepszeniu.

Model jazdy osiągnął już na samym początku istnienia serii rewelacyjnie bliski rzeczywistości poziom (ależ zdanie, hehe). Tym razem ma być trochę bardziej przyswajalny dla początkujących. Fakt – momentami przegięty poziom trudności mógł zniechęcić. Mimo wszystko spodziewamy się świetnej, szybkiej i technicznej jazdy motocyklami. ■■



INFO
DEVELOPER: JUICE GAMES
WYDAWCA: THQ
TERMIN: JESIEŃ 2007
KONSOLA: PS3, XBOX 360, PS2, PSP

JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

...I nie będzie Kadetta ani Calibry?

Gra prezentuje się ładnie, szczególnie oświetlenie na trasie w nocy (jedynej pokazanej zresztą) jest niezłe. Modele samochodów złożone są ze sporej ilości polygonów i pięknie odbijają otoczenie, widać też, że będzie widok z oczu kierowcy, co wielu uzna za spory plus.

Prawdzie pierwsza część Juiced nie była do końca udaną grą (aczkolwiek dobrze rozreklamowaną), to rozeszła się w ponad dwóch milionach egzemplarzy, więc dziwnym nie jest, że THQ postanowiło wydać drugą część tego szpanerskiego racera. A skoro sprzedała się tak dobrze, to chyba możemy liczyć na więcej, ładniej i szybciej, prawda?

W trybie kariey powita nas dość oryginalny patent tworzenia kierowcy (kobiety lub mężczyzny). Niestety dalszych szczegółów na temat samego kreatora nie podano. Wiadomo tylko, że stworzony przez nas woźnica będzie stopniowo piął się w rankingu nielegalnych wyścigów. Dalej wybierzemy nasz pojazd. Garaż jest bardzo bogaty, autorzy gry zamieścili w nim 90 licencjonowanych aut różnych marek, z których żadne nie oprze się zapędom domorosłych tunerów. Możliwości jest mnóstwo: aż 300 oryginalnych części wmontujemy w i założymy na nasze „gabloty", do tego dochodzi jeszcze zmiana lakieru i obklejanie fury (nie wiadomo, czy będzie logo Pioneera lub Sony). Co do samych naklejek oraz tak zwanych „winyli" (graficznych artów), to ma ich być ok. 2000 z czego nawet 50 naraz może znaleźć się na naszym samochodzie. Do tego będziemy mogli je zmniejszać, obracać, zmieniać ich kolor i nakładać warstwami. Co ciekawe i intrygujące, po wypasieniu auta będziemy mieli możliwość sprzedania go przez Internet innemu graczowi lub zastawienia w wyścigu. Adrenalinka sięgnie pewnie niebezpiecznego poziomu, ponieważ przegrana równa będzie utracie cacuszka.

Gra oferować ma dwa podstawowe rodzaje wyścigu: zwykłe oraz znany już nam (choćby z pewnego beznadziejnego filmu) drift, czyli efektowne, kontrolowane i punktowane pokonywanie tras poślizgiem. Czyli standard gatunku.

Jeśli można się z czymś obnosić, to pewnie i obwozić się można. A Internet jawi się jako najlepsze do tego miejsce. Nawet dziesięciu graczy wystawi swoje dzieła sztuki na tor i zmierzy

JEŚLI MOŻNA SIĘ Z CZYMŚ OBNOSIĆ, TO PEWNIE I OBWOZIĆ SIĘ MOŻNA. A INTERNET JAWI SIĘ JAKO NAJLEPSZE DO TEGO MIEJSCE

się w walce o szacun. W sieci znajdzie się też tablica osiągów graczy (tzw. Leaderboard), czyli kto i na jakiej trasie miał najlepszy czas. Mało tego – jeśli tylko będziemy chcieli, ściągniemy „ducha" lidera tablicy, by spróbować swych sił w wyścigu przeciwko niemu. Autorzy obiecują, że gra będzie obserwowała nasze wyczyny i z precyzją zapisywała nasze umiejętności właśnie w takim „duchu". Chętni do wyścigu z nami będą mogli najpierw spróbować swoich sił właśnie z ghostem.

Jesienią sprawdzimy, jak Juiced poradzi sobie w rywalizacji z kolejną częścią NFSa. ■■

INFO
DEVELOPER: SUMO DIGITAL
WYDAWCA: SEGA
TERMIN: WRZESIEŃ
KONSOLA: PS3, XBOX 360

Grafika na szotach wygląda rewelacyjnie. Aż mamy ochotę uwierzyć, że to tak właśnie będzie wyglądało. 60 klatek animacji, wysoka rozdziałka (720p), śliczne modele samochodów – niczego nie zabraknie. Jakby się jeszcze sypały jak we wspomnianej już raz grze, byłby miód. Brakuje nam zręcznościowych rajdów.

SEGA RALLY REVO

Wiecie, co to todut?

Małe dzieci powiedziałaby, że Sega pieje jak todut właśnie, na lewo i prawo rzucając hasła, że właśnie tworzą nową jakość w wyścigach i rewolucjonizują gatunek. Myślał todut o niedzieli... Największą dumą rodziców jest zaadoptowanie w swej pociesze systemu umożliwiającego całkowite odkształcenie trasy. Nie ma mowy o zrywaniu asfaltu pługiem ciągniętym za furą, ale każda bardziej plastyczna powierzchnia na pewno da po sobie poznać, że właśnie minęło kolejne na niej okrążenie. Mając świeżo w pamięci fenomenalnego MotorStorma i błoto, które ślicznie bryzgało na wszystkie strony wiemy, że jest to do zrobienia. Dobrze, że przy Sega Rally Revo dłubie Sumo Digital, bo po ostatnich dokonaniach Niebieskich można mieć spore obawy o jakość ich nadchodzących produktów. Tak więc dłubie i obiecuje sporo – jak już pisaliśmy, szczególnie podatność powierzchni trasy na opony. Żadne dwa okrążenia nie mają wyglądać tak samo – to już sporo odwagi trzeba mieć, żeby tak gadać. Żwir rozrzucany na pobocze, glina wypluwana spod auta, głębokie koleiny mają zapewnić masę frajdy, ale i spore wyzwanie. Tak samo zresztą przeciwnicy, których poziom inteligencji stać ma na bardzo wysokim poziomie. Podobno mają dynamicznie reagować na zmieniające się warunki na drodze, walczyć o każdy ułamek sekundy, nie odpuszczać, takie blablabla troszeczkę. W praniu pewnie nie będą jeździć po sznurku, ale wiemy, że by tak śmiałe zapewnienia okazały się prawdą, konsolę trzeba będzie podłączyć do Sieci i zmierzyć się po prostu z innym graczami.

Wracając jeszcze do tras – podobno wzmożone prace trwają nad ich zróżnicowaniem – pustynne szlaki to jedno, błotniste przesmyki między drzewami w dżungli – drugie, a trzecie to zaśnieżone odcinki wiodące gdzieś górskimi szlakami (na Gubałówkę, hehe). Do tego nie każdy wyścig będzie w stu procentach przebiegał po jednej powierzchni – kluczem będzie dobór opon. Ale nie martwcie się. To bodaj jedyny element, który będzie można zmienić lub ustawić w furze. Sega wciąż stawia na niczym zmąconą zabawę i czysty, brudny arcade. Truoldskul po prostu. ■■

GBA SP
349,-
GBA SP BRIGHTER BACKLITE SCREEN
379,-

NINTENDO DS LITE
569,-

PSP VALUE P.
799,-
PSP CERAMIC WHITE
TEL

GAMECUBE OD
250,-

XBOX
599,-

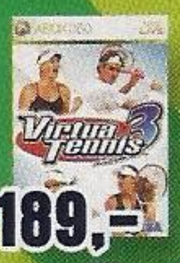
PS2 SLIM
479,-
PRZY ZAKUPIE PS2 KARTA PAMIECI TYLKO
59,-

PS3
2349,-

XBOX 360 PREMIUM
1329,-

NINTENDO Wii
1079,-

119,-



189,-

169,-

219,-

tel.

209,-

209,-

189,-

209,-

199,-

199,-

tel.

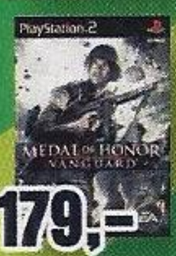
tel.

149,-

149,-

169,-

tel.



179,-

189,-

extra cena

po 149,-

169,-

189,-

169,-

199,-

189,-

PSP i NDS

od 89,-

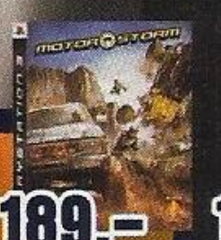
duży wybór gier

już wkrótce

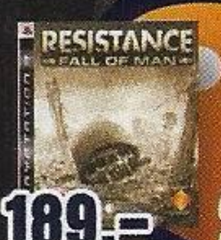
189,-

209,-

189,-



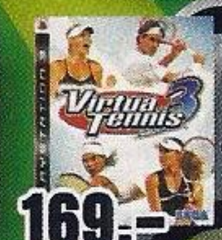
189,-



189,-

219,-

219,-



169,-

OTWARTE
10.00-20.00

PEŁNA OFERTA NA STRONIE WWW
LUB INFORMACJA TELEFONICZNA

(022) 636 51 14
509 533 693

ELECTRONICDREAMS

Adres: JANA PAWLA II 43 A PAWILON 28 01-001 Warszawa
Tel: (022) 636 51 14 Kom: 509 533 693 Serwis: 509 533 679
E-mail: electronicdreams@op.pl www.electronicdreams.pl

WYSYŁKA, RATY, HURT, DETAL
PROFESJONALNY SERWIS, DROBNE USTERKI NAPRAWIAMY OD RĘKI
SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA GIER, ODTWARZACZE MP3
MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN
NAJWIEKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII DO WSZYSTKICH KONSOL

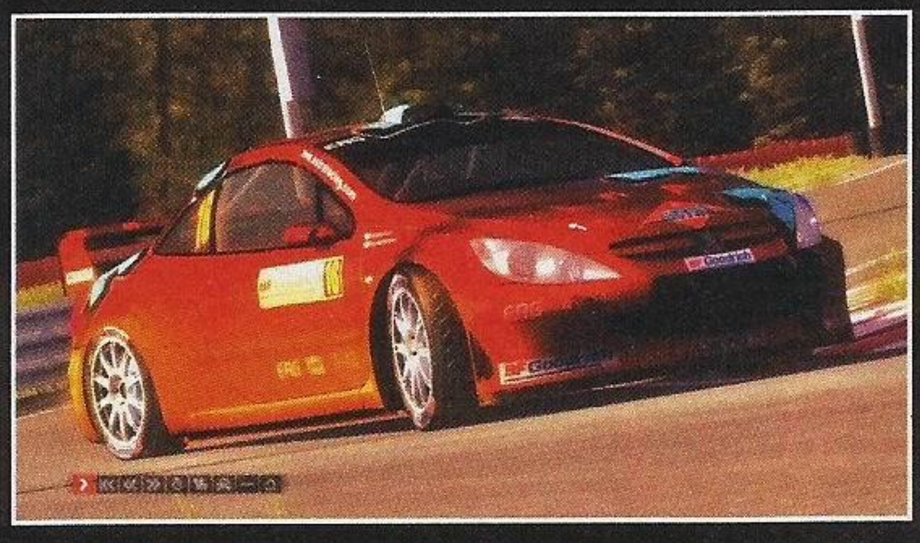
ZAPRASZAMY HURTOWYCH ODBIORCÓW Z CAŁEJ POLSKI

FIRMA ZASTRZEGA SOBIE PRAWO DO ZMIAN CEN.

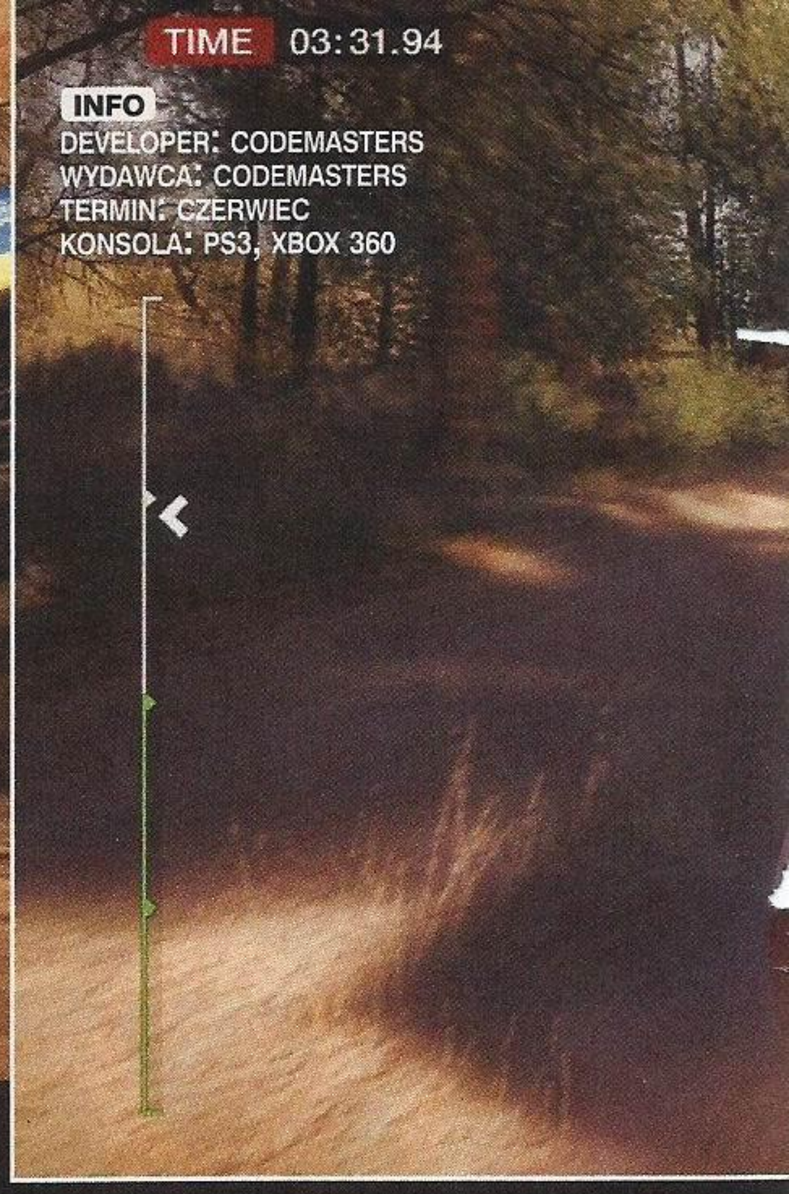
COLIN McRAE DiRT

Niespotykana hojność Szkota

■ Wiatr działa na każdy element otoczenia – normalne, że domu nie zdmuchnie, ale dym z rury wydechowej przewieje.



■ Gra na całe szczęście nie będzie AŻ takim symulatorem, jak Richard Burns Rally. Stawiać ma przede wszystkim na zabawę, ale i wyciskanie z gracza sporego wysiłku.



INFO
DEVELOPER: CODEMASTERS
WYDAWCA: CODEMASTERS
TERMIN: CZERWIEC
KONSOLA: PS3, XBOX 360

Pierwszy Colin ma swoją historię – krótkie jej przypomnienie nikomu nie zaszkodzi, a kto wie – może i ktoś z Was uroni łezkę wspominając uroki tej strasznie udanej pozycji. Dodatkowo należy pamiętać, że recenzja ukazała się w pierwszym numerze Neo Plus i dostała bardzo wysokie noty. Pamiętamy, jak zagrywaliśmy się w tę grę do upadłego – jaką frajdę sprawiało sunięcie wyboistymi i niebezpiecznymi trasami biegnącymi przez co ciekawsze zakątki świata, wie tylko ten, kto zagłębił się w rewelacyjny model jazdy, głębię rozgrywki i wymagające mistrzostwa. Jako ciekawostkę podajmy, że w tej części błoto realistycznie oklejało samochód, którego kolor po przejechaniu trasy w Wielkiej Brytanii w deszczu (czy tam w ogóle świeci słońce? – hehe) trudno było odgadnąć widząc auto z tyłu.

Druga część pojawiła się mniej więcej dwa lata później (2000) i nie zachwyciła wykonaniem posiadaczy PS one. Na pecetach, w wysokiej rozdzielczości wyglądała rewelacyjnie, ale wymagała potężnej maszyny, by śmigać płynnie (to się akurat nie zmienia na tym rynku...). Pamiętamy sesje czwórkami, jazdy na krawędzi, rozpraszanie się wzajemne, złorzeczenie lidera...

Wszyscy czekali jednak na to, co pokaże wersja na nadchodzące wtedy PS2 i Xboxa. A na te dwa sprzęty zapowiedziano od razu trzecią część. Wyszła, dostała u nas jakieś 6,5, narobiła zamieszania swoimi nierównościami i tym, jak na szybie prezentował się deszcz. Niespodziewanie po tym wyszła czwarta część, która wydawała się być pełnoprawną „trójką", później była edycja na 2005. Teraz sprawa wygląda tak – pełną licencję na WRC ma Sony (panowie, co z nowym WRC na PS3?), zaś na Xboxa pierwszego wyszły dwie świetne części RalliSport Challenge i znalazły swoje miejsce na rynku oferując zręcznościowy model jazdy, kilka trybów i rewelacyjną oprawę. Ale na X360 jeszcze się ta seria nie zameldowała, co oznacza, że Colin będzie miał sporo miejsca do popisu.

POŁĄCZYĆ TO WSZYSTKO

Minęły trzy lata od Colin McRae 2005, wiele litrów whisky opuściło ojczyznę tytułowego kierowcy (Szkocji – jakby ktoś nie wiedział), sam on również sporo zmienił w swoim życiu. Całe szczęście nie został piekarzem, czy innym frezerem, tylko zmienił kategorię, w której jeździ. Mamy fart – nie przerzucił się na ryksze, ale auta rajdowe innych kategorii, niż WRC. Dzięki temu prężna ekipa Mistrzów Kodu (spotkaliśmy się też z nazwą „Code m") mogła dać z siebie wszystko i spróbować sił w czymś na pozór nowym.

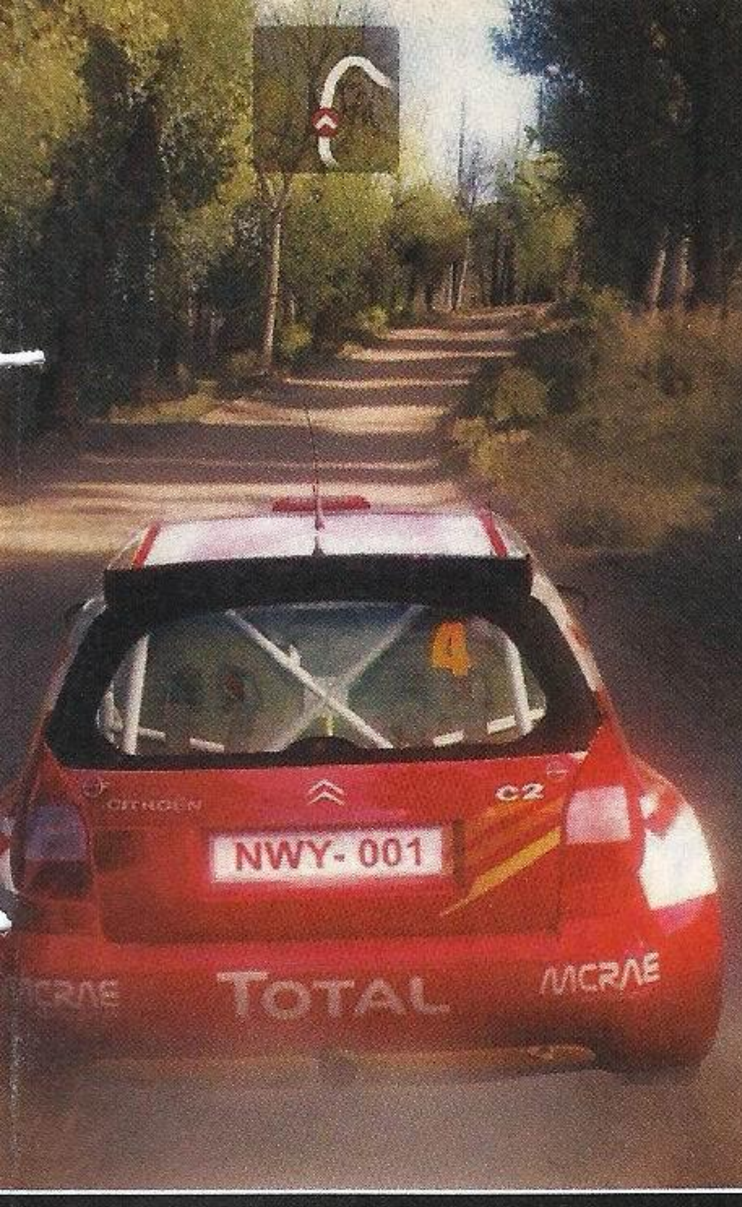
Wciąż mamy do czynienia jednak z wyścigami dwuśladów – nie padło ani słowo o motocyklach. Szkoda, bo i ten rodzaj zawodów strasznie nas jara. W każdym razie – samochody podzielone zostaną na dwanaście kategorii, łącznie dostaniemy jakieś 45 pojazdów, ozdobionych około 180 zestawami naklejek i motywów. Żeby zamknąć już ten przedział liczbowy, dorzućmy 55 tras, oraz kilkanaście prawdziwych zawodów.

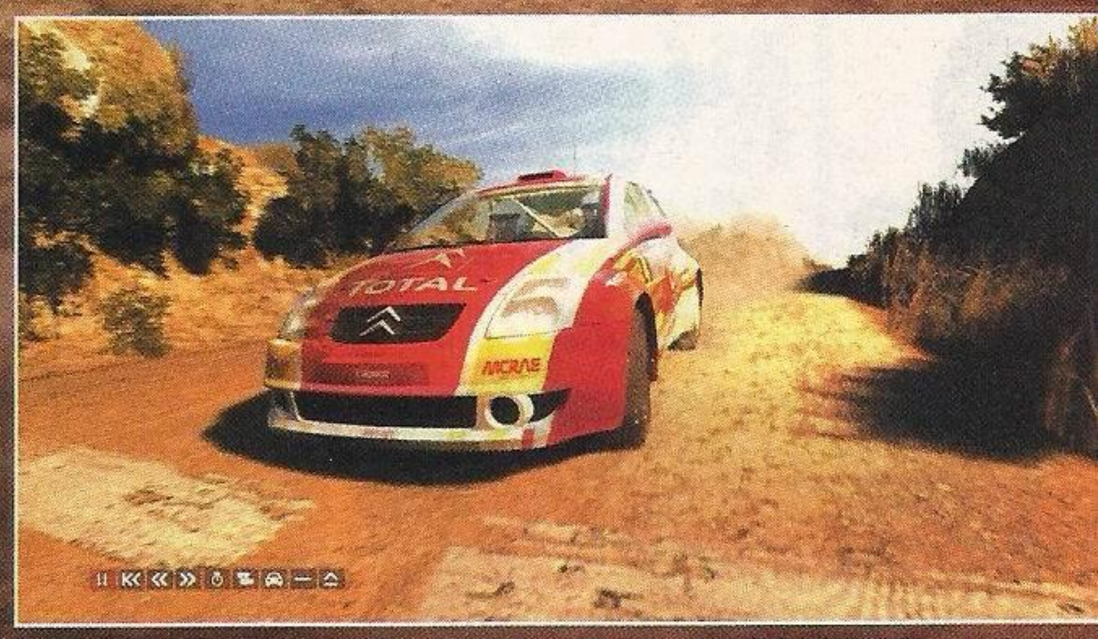
Dwanaście klas samochodów to całkiem pokaźna liczba. Głownie różnią się między sobą napędem – mamy 4x4, napęd na tył lub na przód. Dorzućmy kategorie wagowe, buggy i półciężarówki, a dostaniemy ogólny zarys tego, co nas czeka w garażu. Autorzy chwalą się wiernym odwzorowaniem aut – począwszy od klasycznych, a na najnowszych maszynach kończąc – oczywiście tak wizualnym, jak i pod względem właściwości, że się tak wyrażę, jezdnych.

Trasy są o tyle ciekawym elementem, że każda z nich ma swoje odzwierciedlenie w rzeczywistości. Trudno spodziewać się odcinków z Rajdu Barbórki, ale Pikes Peak kojarzyć powinien każdy. Trasa liczy około dwudziestu kilometrów, poległ na niej niejeden kierowca wraz ze swoim wozem. Chętnie zmierzymy się z tym koszmarem każdego maniaka rajdów.

PRZEŚCIGNĄĆ RZECZYWISTOŚĆ

Gdy gry starają się imitować otaczający nas świat, zwracamy uwagę na najdrobniejsze szczegóły. Już na starcie punkt dla nowego Colina – wspomniane zawody nie są wymyślonym festynem w jakimś kanionie, pozbawioną zasad szaleńczą pogonią na dopalaczu i walką zderzak w zderzak





■ Jakby na potwierdzenie względnej uniwersalności autorzy zapowiedzieli aż pięć poziomów trudności. Na najłatwiejszym uszkodzenia będą pewnie tylko kosmetyką.

z agresywnymi współuczestnikami wyścigu. Mowa tutaj o najprawdziwszych rajdach rozgrywanych na każdym prawie kontynencie. Hill Climbing to nasz ulubieniec, dorzućmy do tego rally cross, crossover oraz to, co wygląda na prawdziwego faworyta tej odsłony – CORR (Championship Off-Road Racing). Poza nimi liczmy jednak i na klasyczne wyścigi z czasem i walkę z maszyną i trasą.

Część z tych zawodów opiera się na zasadach, powiedzmy, full contact. Tylko czasami zostajemy sami na trasie, częściej wysoką lokatę musimy wyrwać z gardła innym uczstnikom wyścigu. Nie mówimy jednak o Burnoucie, czy innym MotorStormie. Auto należy szanować, dlatego nikt z pełną premedytacją nie będzie wbijał się w nasz bok, spychał czy odgrażał się przez odsuniętą szybę. Przypomina to bardziej kulturę i klasę kierowców Formuły 1, tyle że z wyraźnie większą tolerancją na stłuczki i draśnięcia. Ale nie liczmy na ultra-grzeczną zabawę, niedzielnych kierowców, odpuszczanie. Seria słynie z wysokiego poziomu trudności i tym razem swego oblicza nie zmieni. Dobrze.

Dążenie do odwzorowania reguł rządzących planetą Ziemią brzmi dumnie – prawda? Jest to nasz wymysł – dobrze, że nie podłapali tego panowie odpowiedzialni za PR, bo płomienne obietnice często budzą niesmak, miast dawać przedsmak nadchodzących gier.

Neon – czytaliście go już w tym numerze? Tak nazywa się też silnik napisany od podstaw przez programistów z Codemasters na potrzeby ich nowego dziecka. Oferuje on niesamowite możliwości, które kilka miesięcy przed premierą rozbijają momentami szczęki o posadzkę. Najbardziej przytłacza świadomość, że, według zapewnień twórców, KAŻDY obiekt na trasie ma swoją fizykę, masę i inne właściwości, które Neon tylko czeka, by policzyć. Owocować ma to rewelacyjnymi kolizjami, sensownym przewidywanie, reakcji fury na kontakt z otoczeniem (zamierzony, bądź nie), oraz masą smaczków. Kolejno: te pierwsze zrywają skalp, drugie dać może pole do popisu przy walce o ułamki sekund, a trzecie i tak dostrzeżemy tylko na powtórkach zapuszczonych dodatkowo w zwolnionym tempie. Warto zastanowić się, czy dany zakręt można ściąć łamiąc plastikową reklamę, czy może jednak nie ścinać, bo tuż za banerkiem leży i opala się kamień wielkości koła. A ten ostatni może zepsuć sporo krwi i układ zawieszenia.

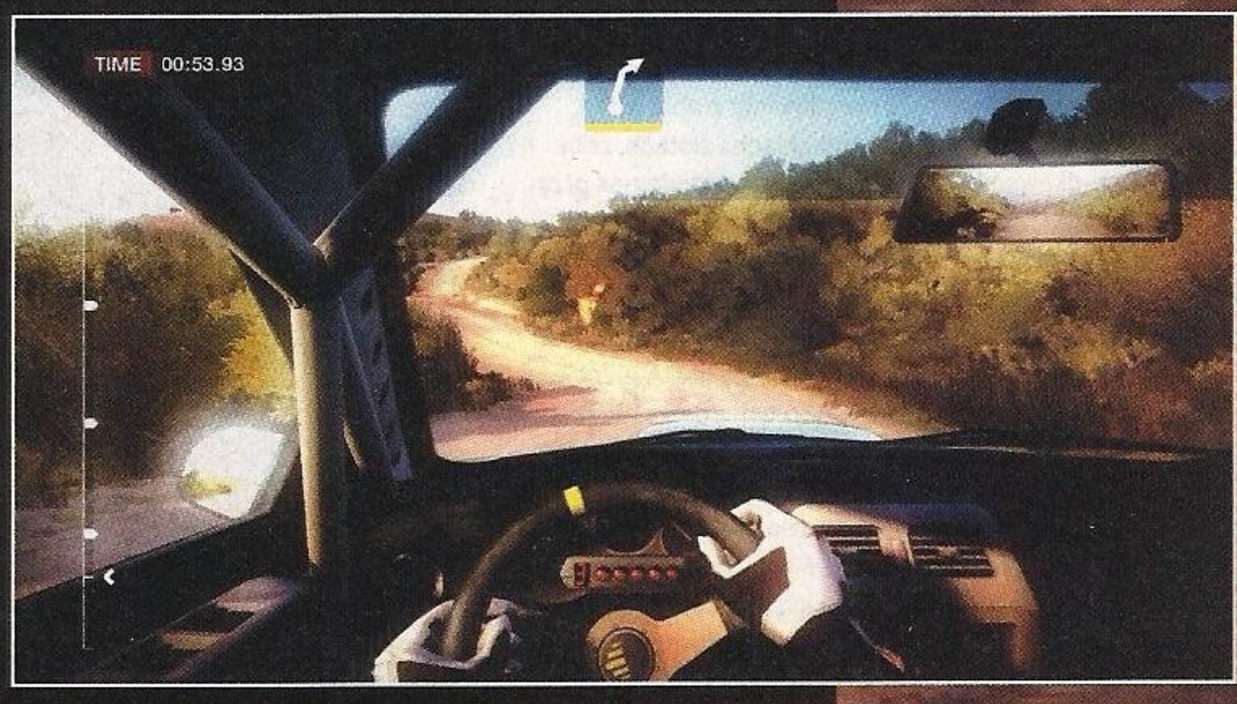
NEON – CZYTALIŚCIE GO JUŻ W TYM NUMERZE? TAK NAZYWA SIĘ TEŻ SILNIK NAPISANY OD PODSTAW PRZEZ PROGRAMISTÓW Z CODEMASTERS NA POTRZEBY ICH NOWEGO DZIECKA

OSTATNIA PROSTA

Wielkie nadzieje wiążemy z tą grą – seria zdecydowanie należy do tych zasłużonych dla gatunku. Wykonanie budzi sporo emocji. Na razie mamy 30 klatek na sekundę, ostatecznie animacja wyciągać ma stałe 50. Modele zapierają dech w piersiach – można rozpłynąć się nad widocznymi szczegółami, pracującą obsługa pojazdu, efektami świetlnymi, horyzontem sięgającym daleko, za górami, za lasami... Bajką jest to, co dzieje się w momencie mocnego dzwona, nie mówiąc o koziołkowaniu. Porządne przygrzmocenie w drzewo grubsze, niż niewyrośnięta brzózka, może zakończyć wyścig i skasować doszczętnie furę. Chwila, w której auto przy pełnej świni (znaczy prędkości wysokiej, hehe) ląduje na boku i turla się po drodze i jej okolicach zaliczyć należy do jednych z najbardziej efektownych, jakie spotkać można w grach. Szyby idą w drobny mak, drzwi się otwierają, odlatuje część nadwozia – rewelacja.

Multi zostaje niewiadomą. Wychodzi na to, że musimy się pogodzić z brakiem wyścigu równoległego czy dla 6-12 szaleńców po sieci. W zamian obiecane mamy lobby dla około (lub równej) setki kierowców, którzy jednocześnie startują na wybranej trasie i których czasy od ręki, w każdym punkcie kontrolnym są mierzone i porównywane. Brzmi... najmniej ciekawie ze wszystkich informacji chyba. Chcemy dzikiego szarżowania i walki z żywym mięsem! A jak nie, to nie. I tak powinno być fajnie i szybko. ■■

■ Dostęp do silnika grzeje wielu z nas – warto czasem dokręcić jakąś śrubkę. W grze między odcinkami (czy jakkolwiek będzie rozwiązana sprawa bywania w garażu) dostaniemy możliwość grzebania w ustawieniach bodaj wszystkiego, co może przyjść nam na myśl. Przełożenie skrzyni biegów, siła hamulców, nachylenie spojlerów i inne, znane wyłącznie mechanikom części tylko czekają, by je regulować. Dla mniej ambitnych – skróty. Można wszystko dać na „auto", wcisnąć gaz do dechy i... zawisnąć na przydrożnej konstrukcji, hehe.



N(e)O comments

MIELU@NEO-PLUS.PL

▶ Stojąc ostatnio we wrocławskim sklepie „nie dla idiotów" przyglądałem się kilkuletnim szkrabom, z uwielbieniem macającym pudełka z PLAYSTATION 3 i zastanawiałem się, kiedy będą mieli okazję zagrać po raz pierwszy. Nie uważam, żeby ci, których nie stać na konsolę, tracili coś ważnego w życiu, ale ponownie uzmysłowiłem sobie, że pomimo upływu kolejnych lat bawimy się zabawkami wciąż stanowiącymi w naszym kraju towar luksusowy. Świadczą też o tym komentarze do tekstu o premierze PS3 w Polsce umieszczonego na stronie Kotaku. Pochodzący z Zachodu użytkownicy nie mogli się nadziwić, że cena konsoli stanowi aż jedną dziesiątą średniego rocznego dochodu naszych rodaków. Oczywiście nie obyło się też bez dowcipów o białych niedźwiedziach biegających po ulicach, no ale jeśli nawet Amerykanie i Brytole, których dochody są nieporównywalnie większe, niż nasze, krzyczą „ta konsola jest za droga!", to faktycznie coś jest na rzeczy.

▶ Słabo? Cóż, jak wiadomo „Polak potrafi" i są sposoby, żeby już dziś zaspokoić głód grania na nowych konsolach chociaż na kilka dni. Wystarczy poszukać kogoś, kto już ma sprzęt i gry, a później spróbować go namówić, by zechciał je udostępnić. Mało tego, da się znaleźć ludzi, którzy sami proponują innym wspólną zabawę. Osiemnastego marca, a więc kilka dni przed europejską premierą PS3, wraz z Gulem i Conkerem wpadliśmy do Krakowa na spotkanie ekipy Yume Grup, gdzie przez całą noc można było pograć do woli na amerykańskiej peestrójce w otoczeniu innych graczy, kobiet, a także barmanów serwujących doskonałe koktaile. Niekoniecznie bezalkoholowe. Organizatorzy, zapaleni gracze, mówią, że chcą tworzyć spotkania konsolowe poświęcone „japońskiemu gamingowi", a o tym, co będzie tematem kolejnych imprez, decydować mają uczestnicy, czyli każdy, kto znajdzie czas i chęć żeby wpaść. Strasznie mi się spodobał zapał chłopaków z Yume i chciałbym ich w miarę możliwości wspierać. Ot, choćby podając Wam adres internetowy [www.yume.xpx.pl], pod którym znajdziecie więcej informacji, na przykład na temat następnego spotkania, które odbędzie się już 22 kwietnia w krakowskim klubie Lizak.

▶ Mam nadzieję, że Yume to nie jedyna taka ekipa, dlatego pomyślałem, że moglibyśmy zrobić w N+ mały kącik o turniejach, spotkaniach i zlotach, żeby uporządkować informacje, które czasem do nas przychodzą, ale gubią się często w natłoku innych maili. Na razie walcie na mój adres (*mielu@neo-plus.pl*), a w zależności od odzewu pomyślimy, co dalej. Pamiętajcie, bierną postawą udowodnicie, że gracze tylko pozornie chcą się ze sobą spotykać. A przecież jest zupełnie inaczej i wszyscy o tym doskonale wiemy. A na koniec wszystkich nieśmiałych (i całą resztę też) zapraszam 28 kwietnia do Poznania na Electronic Sports World Cup Poland. Będzie okazja się spotkać, trochę pogadać o naszej wspólnej pasji i przede wszystkim pograć na wszystkich konsolach nowej generacji w jednym miejscu. Do zobaczenia! ■■

INFO
DEVELOPER: T'S TALES
WYDAWCA: ACTIVISION
TERMIN: CZERWIEC
KONSOLA: PSP, PS2, PS3, X360, WII

TRANSFORMERS

To ukryta moc!

Bohaterów było mnóstwo, kicz wylewał się z anten satelitarnych, które udekorowała ściany i dachy polskich domów po 89. roku (wcześniej trzeba było mieć pozwolenie!). Dzięki talerzom poznaliśmy, co to Johnny Quest, RTL i inne wynalazki zachodniej kultury. A wśród nich one – Transformers. Kreskówka o walce złych i dobrych maszyn wyposażonych w jaźń i inne cechy przypisywane ludziom tylko – sztuczna inteligencja pełną gębą. Fascynowały kreską, świetnymi bohaterami, klimatem zagłady i rozmachem pojedynków. Czy grze uda się oddać choć część tych zalet?

By najlepiej słowami zobrazować Wam charakter rozgrywki, proponujemy wyobrazić sobie znaną niektórym grę GTA, wymienić głównego bohatera na robota pokaźnych (ale nie gigantycznych) rozmiarów, a miasto zrobić bardziej futurystyczne. Dorzucić jeszcze parę robotów w roli agresorów i mącicieli, sporą jatkę z udziałem tych wszystkich blaszanych puszek i już macie pełen wgląd w to, jak gra się prezentuje gatunkowo. Nie trzeba nikomu tłumaczyć, że wspomniany zamiennik CJ'a czy innego bohatera GTA to robot, który potrafi się... Tadam! Transformować! I to nie w byle co, tylko otwieracz do piwa, hehe. A na serio, to we wszelkiego rodzaju pojazdy mechaniczne – samolot odrzutowy, helikopter, ciężarówka...

Free-roaming, czyli swobodne przemieszczanie się po terenie ma swoje plusy – nieliniowy przebieg zabawy, wolność wyboru ścieżki, szeroko rozumiane poczucie nieskrępowania. Wiąże się jednak ze sporym ryzykiem – trzeba dokładnie przemyśleć i opracować wiele elementów. Przede wszystkim w oczy kłuje detekcja kolizji i sztuczna inteligencja, nie zapominajmy też o ogólnych regułach danego środowiska – co z łamaniem prawa i jego konsekwencjami, co z pływaniem?

Transformers zaczynamy od wyboru jednej ze stron – złej (Decepticon) lub dobrej (Autobot). W zależności od dokonanej selekcji, rozgrywka przebiegać ma trochę inaczej. Wiadomo, że inne cele mają goście od destrukcji i inne od zaprowadzania pokoju i ochrony ludzkości. Ale spustoszenie wśród ludności siać można jako jedni i drudzy. Tyle, że wiąże się to z różnymi skutkami. Policja ściga wszelkie złe wybryki, wzywając często wojsko na pomoc i ich czołgi.

Srednio widzi nam się ta gra, jeśli grafika nie zostanie poważnie podciągnięta. Na razie nie sprawia zbyt miłego wrażenia, tereny są puste i wieje od nich prostotą. Wspominaliśmy o powadze i niebezpieczeństwach otwartego świata – poległ ostatni Superman, oby robotom się udało. Liczymy na przyjemną dawkę rozwałki w lubianych z dzieciństwa klimatach. ■■

KALENDARIUM > terminy wydawnicze gier

PLAYSTATION 2

KWIECIEŃ
Dancing Stage SuperNova ..... Konami
The Red Star ..... Take 2
God of War II ..... Sony
SingStar Pop Hits ..... Sony

MAJ
Raw Danger ..... Agetech
Spider-Man 3 ..... Activision
Impossible Mission ..... Play It!
Legend of the Dragoon ..... Game Fact.
SBK'07 Superbike Challenge ..... Black Bean
SOCOM US Navy Seals Combined Assault ..... Sony
Pirates of the Caribbean: AtWE ..... Disney
Disney's Meet The Robinsons ..... Buena Vista
Heatseeker ..... Codemasters

Wii

KWIECIEŃ
Wing Island ..... Nintendo
Chicken Little: Ace in Action x

KWIECIEŃ
Eledees ..... Konami
Spider-Man 3 ..... Activision
Bust-A-Move Bash! ..... 505 GS
Cooking Mama: Cook Off ..... 505 GS
Impossible Mission ..... Play It!
Legend of the Dragoon ..... Game Fact.
Mario Strikers: Charged Football ..... Nintendo

XBOX 360

KWIECIEŃ
World Championship Poker ..... Activision

MAJ
Spider-Man 3 ..... Activision
Command & Conquer: Tiberium Wars ..... EA
Monster Madness ..... 505 GS
Blitz: The League ..... Midway
Armored Core 4 ..... 505 GS
Forza Motorsport 2 ..... Microsoft
Pirates of the Caribbean: AtWE ..... Disney

PSP

KWIECIEŃ
Death Jr. 2 ..... Konami
Zendoku ..... Eidos
Rainbow Six: Vegas ..... Ubisoft
Valkyrie Profile: Lenneth ..... Square

MAJ
Driver '76 ..... Atari
Heatseeker ..... Codemasters
Ratchet & Clank: Size Matters ..... Sony
Impossible Mission ..... Play It!
Legend of the Dragoon ..... Game Fact.
SOCOM US Navy Seals Combined Assault ..... Sony
Pirates of the Caribbean: AtWE ..... Disne
Valhalla Knights ..... Marvelous

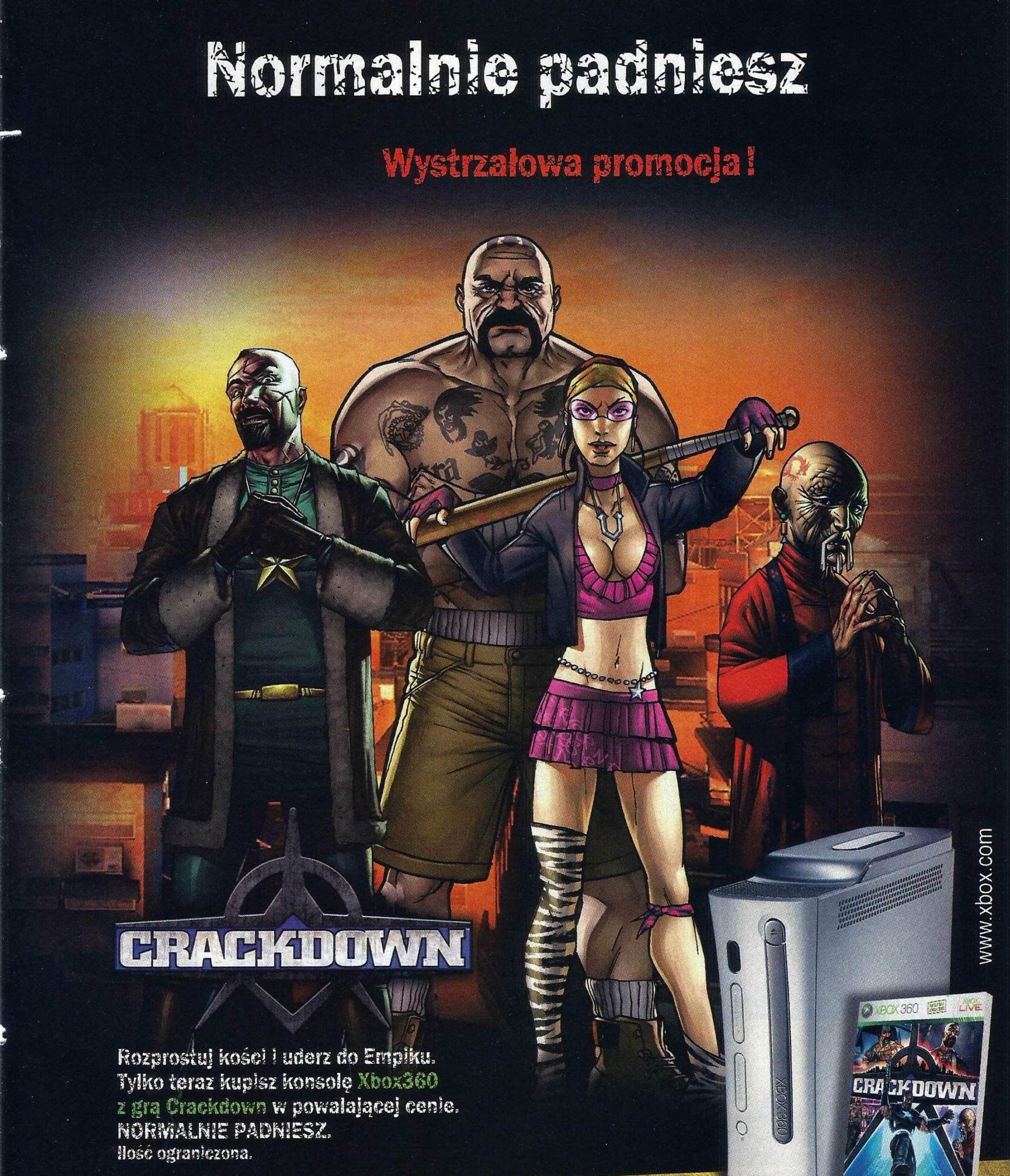
NDS

KWIECIEŃ
Zendoku ..... Eidos
Dinner Dash ..... Eidos
Pokemon Ranger ..... Nintendo
MindStotm ..... 505 GS

MAJ
Fruitfall ..... Play It!
Spider-Man 3 ..... Activision
Lost in Blue 2 ..... Nintendo
Pirates of the Caribbean: AtWE ..... Disney
Impossible Mission ..... Play It!

Normalnie padniesz

Wystrzałowa promocja!



Rozprostuj kości i uderz do Empiku.
Tylko teraz kupisz konsolę Xbox360
z grą Crackdown w powalającej cenie.
NORMALNIE PADNIESZ.
Ilość ograniczona.

www.xbox.com

UWAGA! PROMOCYJNY ZESTAW! UWAGA! PROMOCYJNY ZESTAW! UWA

EMPiK
Pełna kultura

XBOX 360™

WARHAWK

Czy leci z nami pilot albo chociaż stewardesa?

Jakiś czas temu Sony zapowiedziało, że uzdolniona ekipa Incog Inc. pracuje nad remakiem kultowego w pewnych kręgach Warhawka. Na pewnej imprezie branżowej, której nikt nie chce pamiętać, pokazano zwiastun, na którym widzieliśmy setki jednostek powietrznych zasłaniających niebo nad doliną otoczoną szczytami gór, a także przebitki na żołnierzy w jakiejś jaskini. I znaków zapytania było więcej, niż tych samolotów. Po roku Warhawk miał pokazać i sprzedać nam Sixaxisa. Kontrola statku powietrznego polegająca na wychylaniu pada jak drążka sterowniczego wyglądała świetnie, wrażenia grających potwierdzały przypuszczenia o precyzji i kupie funu płynącej z zabawy. Mniej ciepło wypowiadano się o trybie dla jednego gracza, toteż producent nie czekał długo, wziął nożyczki i ciach! Poznajcie Warhawka, który nie ma singla, a nastawiony jest na ostrą rzeźnię w Sieci.

32 graczy – liczba względnie duża. Dla tylu przewidziano miejsce na każdej z około 25 map. I z jednej strony to całkiem przyjemna ilość, ale biorąc pod uwagę skalę, na jaką przewidziano potyczki, to odczuwać można jednak pewien niedosyt. Do naszej dyspozycji oddano naprawdę wiele możliwości siania zniszczenia i pożogi we wrogich szeregach. Pierwsze skrzypce grają oczywiście tytułowe wojenne jastrzębie. Następnie w oczy rzucają się czołgi, a dostać po gałach takim żelastwem boli. Są też jeepy oraz wieżyczki strzelnicze. Między tymi wszystkimi atrakcjami biegać będziemy na nogach z widokiem tpp (kamera za plecami). Nasza postać na mapie znajdzie takie bajery, jak maszynówa, wyrzutnia rakiet, miotacz płomieni, czy miny. Zajmie również wspomniane stanowiska ogniowe prując do cięższego sprzętu.

Każdy z pojazdów jest unikalny na swój sposób. Wiadomo – samolot jest szybki, zwinny, może lewitować w miejscu, by dokładniej wycelować (samemu stając się łatwym celem), na swym pokładzie transportuje wiele rodzajów uzbrojenia, które można uzupełniać wysoko w chmurach znajdując specjalne zasobniki. Sterowanie taką maszyną należy do bardzo przyjemnych, jednak twórcy nie narzucają nam żadnego schematu. Można posługiwać się dwoma analogami, ale to jest takie niepostępowe, że hej. Lepiej zwolnić kciuki i dać im pole do popisu przy dynamicznej zmianie amunicji i karkołomnych unikach.

Czołg jest dość wolny, ma grubą skórę i duży kaliber. Nie łatwo jest pozbyć się takiego skurczybyka z pola walki, szczególnie, gdy do jego obsługi dołączy jeszcze jeden gracz, by obsłużyć dodatkowe działko. Jdnak kilka strzałów z Warhawka, rakiet z wyrzutni, może mina i już metalowa pucha zaczyna dymić.

Jeep jest najmniej odpornym na zniszczenia środkiem transportu. Obsługa pojazdu to tym razem kierowca, kolo z tyłu na działku oraz pasażer sypiący z niesionej bronią (jak w Halo). Spore ryzyko poruszania się tym czterokołowcem da mnóstwo satysfakcji, jeśli nasze działania w mulitplayerze będą skuteczne – jak czołg się rozsypie pod ostrzałem z jeepa, to kwas niesłychany dla przeciwników.

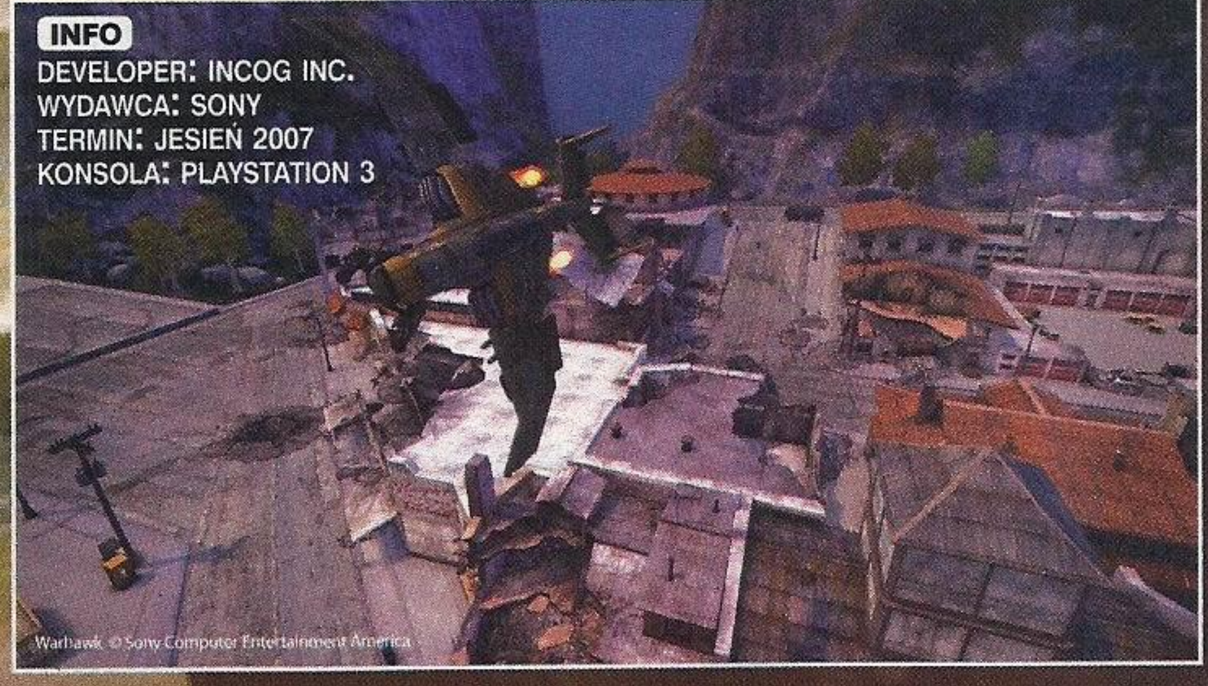
Jak pisaliśmy – tryb sieciowy stanowi sedno zabawy. Rangi, rankingi, statystyki, porównania, odznaczenia i mundury, możliwość stworzenia swojego modelu wojaka – wszystko na swoim miejscu. Bardzo spodobał nam się motyw z nadaniem swoich barw sprzętowi, które przybierze on w momencie, gdy go dosiądziemy. Innymi słowy – zawsze grając w drużynie wiemy, kto z naszych kieruje Warhawkiem – poznajemy to po emblematach i tego typu gadżetach.

Tereny naszych poczynań budzą podziw. Szczególnie ich plastyczność i rozmach, z jakim zostały przygotowane. Góry i doliny, różne oświetlenie, woda, która wygląda, jak woda w jakimś jeziorze czy innej rzece – rewelacja od strony technicznej również. Świetne wrażenie robią chmury – kłębiaste, puszyste. A najbardziej ryj o ziemię obija motyw z błyskawiczną zmianą pułapu. Lecimy sobie wysoko i z całą prędkością pikujemy w dół. Żadnych zwolnień, niewidoczna zmiana obiektów mniej szczegółowych na te bardziej dopasione – szacunek dla programistów.

Wszystko wskazuje na to, że gra dostępna będzie do ściągnięcia przez Internet za mniejsze siano, niż gdyby leżała na półkach sklepowych. Już szykujemy miejsce na dysku twardym. ■■

RÓBCIE TWISTED METAL, KURNA!

Incog Inc., to ekipa składająca się w części z twórców oryginalnego Warhawka (screen), jeszcze na PSX'a. Zwali się wtedy SingleTrack i dostarczyli także o wiele bardziej znaną grę – Twisted Metal, która potem przerodziła się w serię. Już jako Incog Inc. powrócili do TM i stworzyli TM: Black oraz TM: Black Online. Mamy nadzieję, że zaraz po Warhawku zabiorą się za kolejną odsłonę zmagań maniakalnych kierowców.



Normalnie padniesz

Wystrzałowa promocja!

Rozprostuj kości i uderz do Media Markt.
Tylko teraz kupisz konsolę Xbox360
z grą Gears of War w powalającej cenie.
NORMALNIE PADNIESZ.
Ilość ograniczona.

UWAGA! PROMOCYJNY ZESTAW! UWAGA! PROMOCYJNY ZESTAW! UWA

www.xbox.com

Media Markt
PLAZMA · LCD · TV · DVD · CD · PC · AGD · FOTO · TELEKOM

XBOX 360™

Nawet jeśli pamiętacie pierwszego Tomb Raidera i tak warto będzie sprawdzić w akcji ten remake – zapowiada się wybornie.

INFO
DEVELOPER: EIDOS
WYDAWCA: EIDOS
TERMIN: CZERWIEC 2007
KONSOLA: PS2, PSP

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

Powrót po Legendzie. Będzie fajnie, chociaż trochę spokojniej

Niedorobiona jeszcze wersja na PS2 już teraz daje niezły posmak, oczywiście jeśli ktoś ogarnia temat Tomb Raiderów i dobrze sobie radził w Legendzie. W parolevelowej prevce zwiedziłem jeden grobowiec, potem drugi grobowiec, a potem sprawdziłem grobowiec i wreszcie skończyłem zabawę w grobowcu. Tak, uważny czytelniku, seria wraca do swoich korzeni, czyli do grobowców. Nie będzie już megastrzelanin na ulicach miast, ani kilometrowych błyskotliwych dialogów przez headseta z kolesiami komentującymi poczynania Lary. Tylko klimatyczna muzyka, echo spadających kropli, wilki, nietoperze i długie popisy gimnastyczne. No i dawno pochowani królowie.

Więc jest to remake jedynki, podobno. Nie pamiętam tej prehistorii, więc nie będę się podniecał, że jakiś kamień stoi tak samo, jak 11 lat temu. Ważne, że levele są dobrze i współcześnie zaplanowane i nie czuje się przestarzałego designu. Jeśli ktoś polubił dynamiczne strzelaniny z Legendy, może się jednak poczuć trochę zawiedziony – walk jest tutaj śladowa ilość, a gdy już jakaś się przytrafia, faszerujemy ołowiem niemrawo ruszające się wilczyska albo potężnego niedźwiedzia, który nie potrafi zahaczyć łapą skaczącej mu nad głową laski. Do tego znikło spowalnianie czasu po prince'owym przeskoku nad głową – pojawia się tylko wtedy, gdy wróg szarżuje. Wtedy odpowiednio cisnąc kółko i prawą gałkę na padzie uskakujemy przed atakującym wrogiem, i strzelamy mu w łeb, gdy dwa celowniczki zbiegną się w jednym punkcie. Tak, walki są nieco rozczarowujące, ale na szczęście nieszczególnie je lubiłem; zawsze najfajniej mi się rozwiązywało zagadki gimnastyczne.

A te zrealizowano lepiej niż wzorowo. Lara ma tak jak w Legendzie linkę z magnesem (to znaczy tutaj z hakiem, jak zauważyli już spostrzegawczy wariaci na forach), której używa do przedłużania skoków w określonych miejscach, a także do biegania po ścianach. Zaczepia się linę gdzieś na górze, a potem zasuwa po ścianie tam i z powrotem celem nabrania rozpędu i doskoczenia do kolejnej platformy. Może i nieco mniej bajeranckie, niż maratony perskiego księcia zaprzeczające prawom grawitacji, ale przynajmniej trochę więcej w tym prawdy.

JEŚLI KTOŚ POLUBIŁ DYNAMICZNE STRZELANINY Z LEGENDY, MOŻE SIĘ JEDNAK POCZUĆ TROCHĘ ZAWIEDZIONY – WALK JEST TUTAJ ŚLADOWA ILOŚĆ

Poziomy wymyślono nieco inaczej niż w Legendzie, są dużo mniej oczywiste i czasami można się autentycznie zagubić w grobowcu. Nie zawsze widać, skąd trzeba zacząć wspinaczkę, ale jak już pokica się dookoła pomieszczenia, Lara się nagle gdzieś chwyta jakiejś krawędzi i można ruszać dalej. Dziewczyna umie to, co poprzednio, przesuwa się wzdłuż krawędzi, skacze wzdłuż ścian z parapetu na parapet i wywija na drążkach jak rumuńska gimastyczka. Do tego doszło balansowanie na szczytach słupów i oddawanie z nich skoków w dowolnym kierunku. Część gimnastycznych zagwozdek jest na timerze, więc najpierw czyści się kilka pomieszczeń, potem ciągnie jeden ciężarek, zasuwa do drugiego, ciągnie drugi, pędzi do opadających drzwi i nurkuje pod nimi tuż przed zamknięciem. Oldschool, ale to ciągle działa.

Wracają mocarne sekwencje „wciśnij klawisz w odpowiedniej chwili", które wymasterował Kratos, ale i legendarna Lara dawała sobie w nich radę. W wersji, którą ogrywałem, trzeba było wymknąć się tyranozaurowi, a potem go skasować metodą uskoku podczas szarży i pakowania ołowiu w oko. Proste, ale nie prostackie, i ciągle fajne.

Anniversary z PS2 wyciska już ostatnie resztki soków. Lara wygląda nieźle, rusza się świetnie, ale sami wiecie – rozdziałka już nie ta. Efekty wizualne nie są słabe, wraca widok mokrej Lary, wyraźnie widać, że dopiero co wyszła z wody. Fajnie zrobione są wodospady, wyglądają tak, jak w żadnej innej grze na starą generację jeszcze nie wyglądały.

Zazwyczaj po graniu w prevkę wiem, czy będę chciał skończyć grę, czy nie. Tę będę chciał skończyć, nawet na old-genie. To będzie jeden z ostatnich hitów na PS2 i warto się nim zainteresować, jeśli chcecie ogarnąć fajnego i nienerwowego platformera.

■■ Cubituss

2 x RESIDENT EVIL NA Wii!

Nadciągają RE4 i Umbrella Chronicles!

Wydój moją krowę... Wiiii! A może lepiej brzmiałoby „straszne"? W każdym razie Capcom pochwaliło się całkiem niedawno, że na konsolę Nintendo zmierzają dwa tytuły z jednej z ich złotych serii – Resident Evil. Wiadomość zamiotła branżą – nowy RE na Wii? Nie ma lekko – kubeł zimnej posoki na łeb dostali wszyscy przesadni optymiści. I tak najpierw powiedziano nam o konwersji RE4. Dlaczego mielibyśmy płacić jeszcze raz za coś, w co graliśmy na GC lub PS2 (nie licząc, tfu!, PC)? Nowy schemat sterowania z pomocą Wiilota ma dostarczyć niesamowitych wrażeń, a gra będzie i tak obfitowała tylko w bonusy znane z PS2. Grafika wygląda na nietkniętą. Czyli z miesiąca na miesiąc coraz gorzej.

Resident Evil Umbrella Chronicles jest pewną nowością, ale tylko do momentu poznania założeń. Stęskniliście się za gatunkiem strzelanin na szynach? My niekoniecznie, a raczej niekoniecznie za tymi osadzonymi w uniwersum RE, ponieważ te najczęściej ostro zasysają pozostawiając ślady, z których trzeba się potem gęsto tłumaczyć. Jakby nie było – tym właśnie będzie UC – postać poruszać się będzie po z góry ustalonych ścieżkach, a naszym zadaniem będzie prucie do mord zombiaków i innych wynalazków ciemnej korporacji parasolowej. Na zachętę wrzucono nam znane z serii postacie (Wesker, Rebecca) i miejscówki, nie zabraknie pewnie też motywów znanych z wcześniejszych, klasycznych części. Nie podwyższa nam to specjalnie ciśnienia. Nietrudno zrozumieć wydawców wrzucających „nowe" edycje swoich przebojów na Wii – kaska napędza świat. Ale uznania wśród graczy nie należy się spodziewać. Screeny z Umbrella Chronicles. ■■

Normalnie padniesz

Wystrzałowa promocja!

Rozprostuj kości i uderz do Carrefour.
Tylko teraz kupisz konsolę Xbox360
z grą Lost Planet w powalającej cenie.
NORMALNIE PADNIESZ.
Ilość ograniczona.

UWAGA! PROMOCYJNY ZESTAW! UWAGA! PROMOCYJNY ZESTAW! UWA

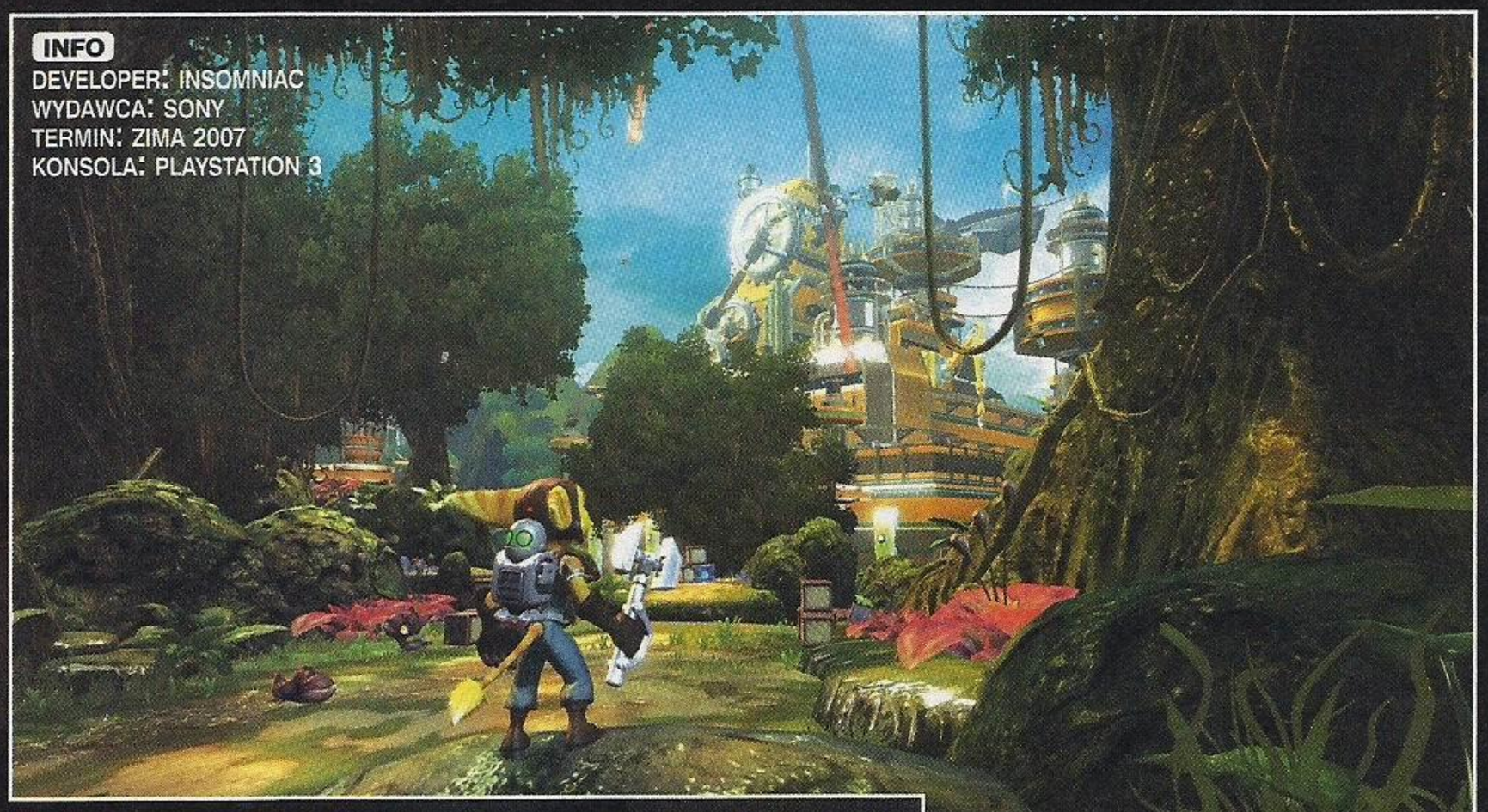
Carrefour
Uratowany łupie

XBOX 360™

RATCHET & CLANK FUTURE: TOOLS OF DESTRUCTION

Sony odpuszcza walkę o tytuły na wyłączność stawiając na swoje sprawdzone serie

INFO
DEVELOPER: INSOMNIAC
WYDAWCA: SONY
TERMIN: ZIMA 2007
KONSOLA: PLAYSTATION 3



■ Świat tej gry tętni życiem, a obłędna kolorystyka wręcz wylewa się z ekranu. W akcji wygląda to po prostu przecudownie.

W raz z PlayStation 2 świat poznał wiele wspaniałych gier, z których część przerodziła się w nad wyraz udane serie. Ciekawą wydaje się obserwacja, iż właściwie najlepsze, co konsola ma do zaoferowania, to gry wyprodukowane nie przez niezależnych twórców, ale przez wewnętrzne studia developerskie. Najlepszym tego przykładem niech będą takie postacie, jak Kratos, z 600 fur z Gran Turismo, Jak i Daxter, bohaterowie Ico lub Shadow of the Colossus. Dorzućmy do tego szopa o dźwięcznym imieniu Sly oraz głównych bohaterów tej zapowiedzi – kotofreta Ratcheta i gościa z puszek zwanego Clank.

Historia pokazała nam, że dwie ekipy – Naughty Dog i Insomniac – są niesamowicie uzdolnione. Ich dzieci to najlepsze platformery na 32-bitową PlayStation. Czy jest na sali ktoś, kto nie zna Crasha albo Spyro? Obie marki zostały jednak odsprzedane, a drużyny przeniosły się na nowy grunt – PS2 właśnie. Jak & Daxter oraz Ratchet & Clank to duety, które wydawały się wymięte na wszelkie sposoby. Ci pierwsi dostali wyścigi, przygody drugiej pary zamieniły się w ostatniej odsłonie w dziką jatkę – strzelaninę z niewielką dawką innych elementów rozgrywki.

KORZENNE KLIMATY

Naughty Dog w temacie nowej odsłony Jaka i Daxtera milczy, w zamian szykując Uncharted: Drake's Fortune, o którym przeczytacie dalej w numerze. Miejmy nadzieję, że ta marka nie podzieli losów Crasha. Mniejsza o to. Śpieszymy donieść, że studio Insomniac wraz ze swoim

szefem – Tedem Pricem, puścili parę z ust odnośnie swojego najnowszego projektu. Przydługawy tytuł może ulec jeszcze zmianie, nawet jego skrótowy zapis może przyprawić o zawrót głowy. Bardziej jednak szokują materiały, jakie wpadły nam w łapy i informacje, którymi dzielimy się z Wami z wielką przyjemnością.

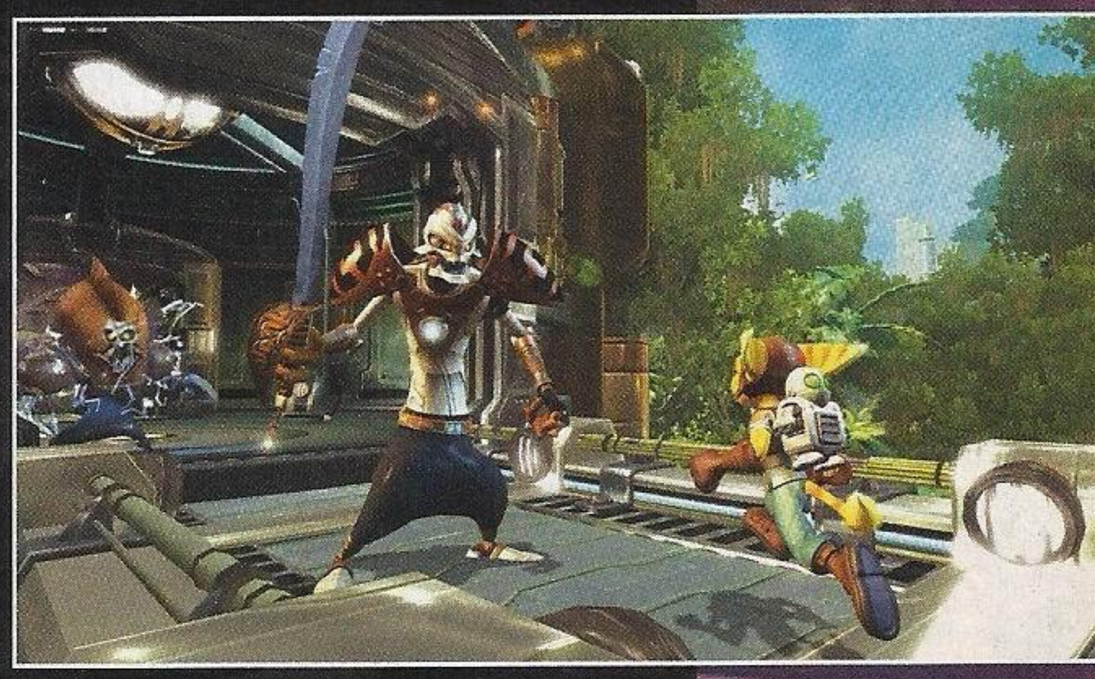
Pierwsze dwie części serii oferowały przede wszystkim skakanie i strzelanie, trzecia zamieniła gęstość wciskania przycisku odpowiedzialnego za skok i strzał miejscami, a w czwartej odrywanie stóp od ziemi wydawało się tylko dodatkiem do ostrej wymiany ognia z prawdziwymi chmarami wrogów. Piąta część wraca do korzeni, chce nas porwać we wciągającą przygodę i zapewnić szereg różnorakich atrakcji. Gdyby całość gry podzielić, wyszłoby, że ostatnia część na PS2 oferowała 20 procent skakania, 80 procent strzelania. Teraz stosunek ten prawie się wyrówna, z niewielką jednak przewagą ognia. Wiedząc, że ostatnią grą, która wyszła spod elektronicznych piór tej zdolnej brygady jest Resistance: Fall of Man, nie mamy nic przeciwko.

BO FANTAZJA JEST OD TEGO

Jak to, od czego? Aby bawić się na całego! A na strasznie zabawową pozycję R&CF:ToD (oto są uroki pięknie dobranych tytułów łatwo zapadających w pamięć) wygląda od samego początku. Główne skrzypce gra wykręcona para bohaterów – wyrośnięty szczur z sympatyczną mordą i wygadany robot tkwiący na jego plecach. Duet to iście wybuchowy – samo słuchanie ich komentarzy powoduje ataki niekontrolowanego śmiechu. Pierwszy kolega zdecydowanie preferuje rozwiązania siłowe, drugi stara się zawsze zachować zdrowy rozsądek i użyć swojej metalowej głowy. Futrzak wyciąga swój klucz francuski, blaszak zajmuje swoje miejsce i już zabawa może się zaczynać.

Światy w grze mają tętnić życiem i stanowić wielkie wyzwanie. Do tej pory zaprezentowano dwa z nich – miasto oraz dżunglę. Jeszcze na imprezie GDC w 2006 mogliśmy oglądać krótki zwiastun. Kamera sunęła wolno jakimś tunelem, otworzył się właz, a naszym oczom ukazała się panorama miasta jak z filmu „Piąty Element", tylko że bardziej kolorowa i przyjemniejsza. Budowle zawieszone w przestrzeni, chmury i cała M-A-S-A pojazdów latających przesuwających się jakby niewidzialnymi ulicami w sznureczkach. Jeden z telebimów również wiszący gdzieś nieopodal był reklamą Ratchet & Clank właśnie. Demówka się skończyła, rozpoczął się bój o to, czy taki poziom jest do uzyskania na jakiejkolwiek konsoli. Dziś mamy odpowiedź – jest.

Drugim, niespotykanym na tak szeroką skalę w serii miejscem jest dżungla. Autorzy nie ukrywają, że już dawno po głowach chodziła im ta miejscówka, ale ich wizja stała się możliwa do realizacji dopiero na PlayStation 3. Jesteśmy w stanie im uwierzyć. Wszystkie kadry, jakie możecie podziwiać na tych stronach pochodzą bezpośrednio z gry – to nie wizje czy arty, rendery albo retuszowane bullshoty. Dzika puszcza obfituje w różnego rodzaju smaczki. Zaczynając na oświetleniu, jadą przez konary drzew i pozostałą roślinność, a na podłożu doskonale imitującym błoto czy inną ściółkę – każdy element dopracowany będzie jeszcze bardziej. Spodziewamy się wielu miejscówek utrzymanych w przeróżnych klimatach – w końcu chęć oddania do naszej dyspozycji całej galaktyki zobowiązuje.



JAJA JAK BERETY

Dwójka bohaterów i w ogóle postacie, jakie spotkamy na naszej drodze – wszyscy kipią aż energią, nastrajają pozytywnie i są bardzo różnorodni. Po wojennym i przygnębiającym Resistance, ekipa Insomniac całkowicie zmieniła podejście. Przez chwilę baliśmy się, że po takiej wprawce i poznaniu PS3 od strony strzelaniny, nowe przygody R&C będą utrzymane w równie boleściwym klimacie. A tutaj guzik. Już na starcie poznajemy parę robotów – Cronka i Zephyra. To dwaj zawadiacy non-stop kłócący się między sobą o to, który jest lepszym kawałkiem sprzętu. Usiądźcie wygodnie – jeden ma napęd Blu-ray, a drugi dopracowaną strukturę sieciową! Jak berety, naprawdę. Mało tego, przecież Zephyr to nazwa kodowa omawianego w numerze Xboxa 360 Elite! Wysoka forma artystów odpowiedzialnych za dialogi i designerów nie zawodzi.

Dalej w kolejce czeka Captain Quark – koleś z kwadratową szczęką, odziany w zielony, obcisły skafander, który nie wiadomo właściwie, po której stronie stoi (na tej stronie na pewno). Taki typowy mąciciel, czasami jednak

■ Gra ma ukazać się pod koniec roku i jest w dość zaawansowanym stadium produkcji. Ekipa Insominac równolegle (choć na razie nieoficjalnie) pracuje również nad sequelem Resistance: Fall of Man.

PO PRZYGNĘBIAJĄCYM RESISTANCE, EKIPA INSOMNIAC CAŁKOWICIE ZMIENIŁA SWOJE PODEJŚCIE

■ Insomniaki na razie oszczędzają materiałów prasowych – pozowolono nam zaprezentować tylko dwa poziomy, miasto i dżunglę. Po prezentacji gry nie możemy się doczekać fragmentu grywalnego kodu.

■ W miarę, jak upływać będzie czas, PS3 dostanie coraz więcej topowych pozycji, ta zapowiada się zdecydowanie na jedną z nich.

pomagający w najmniej spodziewanych momentach. Jest też samica z rasy Ratcheta, są wykręceni przeciwnicy. Ich projekty przypominają film „Roboty" – mają długie szyje, ostrza zamiast ramion, część rzuca czymś, inni wyposażeni są w miotacze ognia i gąsienice. Żaden jednak nie ma w sobie nic z Locusta; ta gra będzie rodzinna i ciepła, ale i wymagająca.

Rozmach to kolejne słowo-klucz. Teren widziany na ekranie będzie nawet dwukrotnie większy od tego największego odwiedzonego w poprzednich częściach. Że niby podwojenie to nie tak dużo? Trzeba pamiętać, że areny w R&C już na PS2 oferowały gigantyczne połacie do przebiegnięcia. To samo można powiedzieć o wspominanym już R:FoM – on również wymięknie wielkościowo. Liczba przeciwników widocznych jednocześnie na ekranie wzrośnie z maksymalnie 10 na PS2, do ponad 15. Podobnie jak z terenem – tym razem nie mówimy o durnym mięsie armatnim czekającym tylko na nafaszerowanie odpowiednią dawką plazmy wypluwanej z giwery. Jasne, że nie spotkamy elitarnych jednostek wybitnie kombinujących, ale ma być znacznie lepiej. I wierzymy, że będzie.

SIŁA TKWI W...

Oczywiście, że tam, gdzie powinna, czyli w arsenale! Wracają nasze ulubione bronie z poprzednich odsłon, nie brakuje jak zwykle nowych pomysłów. Najbardziej rozwalił nas rodzaj granatu – Groovitron. Wygląda on jak kule wiszące pod sufitem w co bardziej rozrywkowych lokalach, bo w rzeczywistości... nią jest! Mieści się w dłoni, w odpowiedniej chwili zawisa w powietrzu i emituje dyskotekowe rytmy i światła. Po chwili agresorzy są tak wkręceni w klimat, że zaczynają tańczyć odsłaniając swoje słabe punkty (i nie chodzi o nieumiejętne wyginanie ciała śmiało).

Drugą z zaprezentowanych nowych zabawek był Tornado Launcher. Z jego wnętrza wydobywa się dzika kuna patagońska... nie no, oczywiście, ze trąba powietrzna. Za pomocą czujników ruchu w Sixaxisie kierujemy wiatrem, wciągając kolejne zastępy tałatajstwa. Ze względów czysto praktycznych może to wyjść świetnie lub mniej okazale. Pamiętajmy, że postacią kierujemy jedną gałką, a kamerą drugą. Tak więc wykrzywianie ramion i koordynacja skoków może przysporzyć nieco problemów.

ROOTS, BLOODY ROOTS

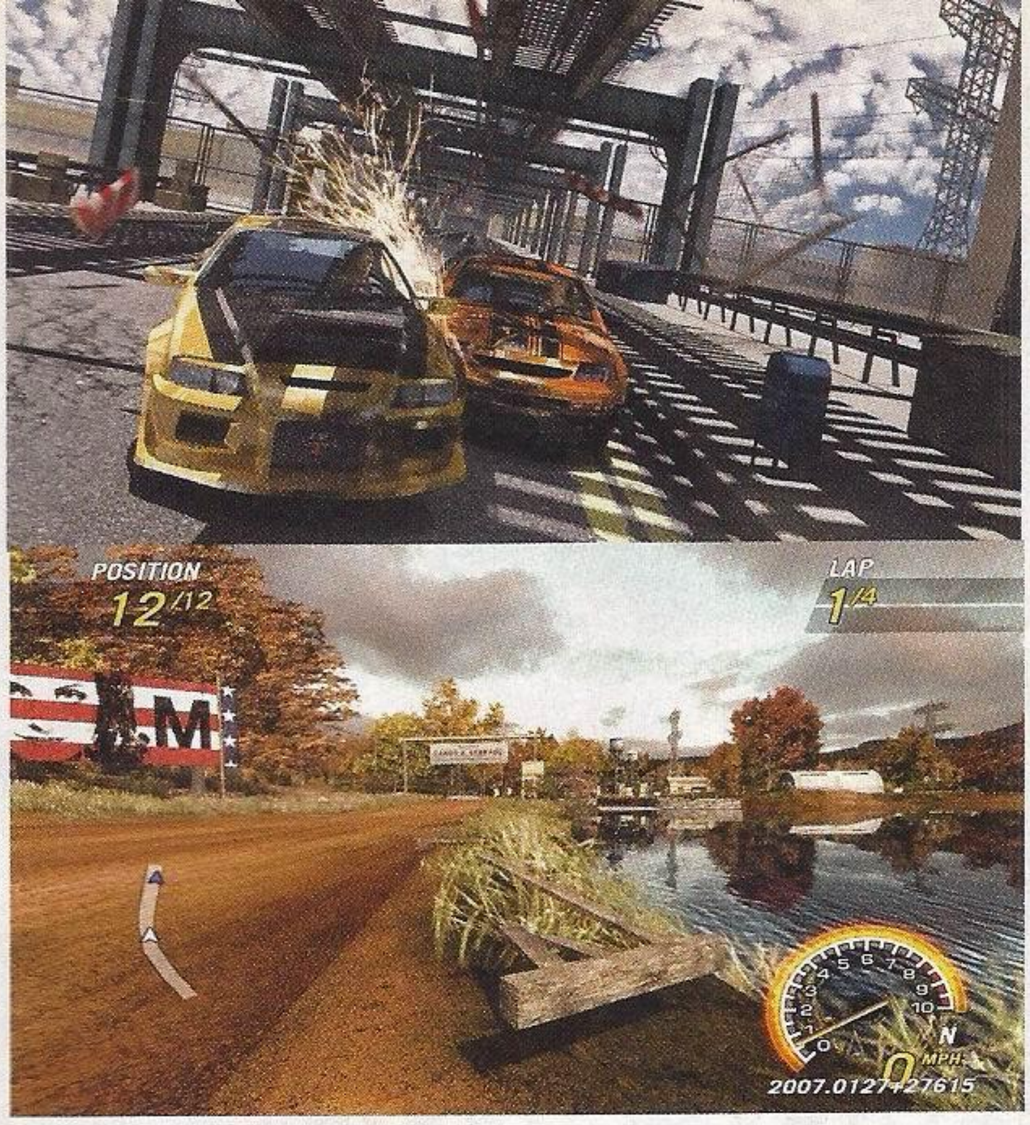
Zaczęliśmy od korzeni, skończmy i na nich. Walka z bossem jest etapem, który wyglądał naprawdę intrygująco. Opierała się na dość znanych i lubianych schematach, oferowała jednak coś nowego. Wyobraźcie sobie, że małemu domkowi wyrastają kły i źle mu patrzy z okien. Ratchet sunie po szynie i przeskakuje nad wyrwami po chybionych ciosach przeciwnika. Ze trzy razy zmienia się kamera, cały czas coś wybucha, trzeba sporo wprawy, by unikać pocisków jakichś przydupasów. W pewnej chwili kamera dostaje szału i zmienia swoje położenie jakby na drugą stronę całego zamieszania. Efekty specjalne i dynamika wprawiają w osłupienie – chętnie skopiemy jak najwięcej takich tyłków.

■ Nie musimy za wszelką cenę co rok oglądać kolejnych odsłon serii. Najlepiej, żeby wychodziły zawsze, jak będą gotowe, dopracowanr i pełne świeżych pomysłów.

Multi będzie, albo nie będzie. To wciąż otwarta kwestia. Patrząc na ten tryb w ostatnich dwóch odsłonach raczej nie zależy nam na nim w najnowszej części. Chętnie za to ujrzelibyśmy kooperację przez sieć.

Zapowiedziano nam też grywalnego pomocnika – Clank dostanie swoje parę etapów, w których pokierujemy właśnie tylko nim. Nie wiadomo, jakiego charakteru będą to levele, ale chętnie rozwiązalibyśmy jakieś puzzle i zagadki logiczne. Szczególnie w obliczu faktu, że naszą zręczność dodatkowo sprawdzą fragmenty, w których zasiądziemy za sterami statku kosmicznego. W nich to mamy zobaczyć najlepszą oprawę i nie poczuć się zbyt swobodnie – obstawiamy strzelanki na szynach.

Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction to typowy pokaz tego, do czego zdolne jest PlayStation 3. Nie dostarczy nam strasznie odkrywczych schematów, liczymy na porządnego platformera z odpowiednią dawką strzelania. Na pewno ilość pocisków i skoków nie będzie porównywalna (szczególnie w obliczu maszynowych wymysłów destrukcji), ale oby zachowano zdrowe proporcje. ■■



FLATOUT
ULTIMATE CARNAGE
Blach cięcie gięcie

Flatout zjawił się w sumie znikąd. Pierwsze zapowiedzi pojawiły się chyba w 2003, kiedy ekipie BugBear brakowało wydawcy. Zapewniały o potężnym silniku liczącym fizykę, setkach obiektów na trasie i kierowcy z gracją szmacianej lalki wypadającym przez przednią szybę podczas wypadków. I już było śmiesznie, zaraz dorobiono kilka mini-gierek z udziałem latających flanelek – rzut do celu, skok (a raczej lot) w dal i wzwyż czy kręgle. Fajnie, gdyby pojawiły się także w najnowszej części zapowiedzianej na X360.

Oficjalne wieści zapowiadają stare, dobre „więcej wszystkiego" (hmm... błędów też, hehe). Wyliczankę zacznijmy od trybów. Aż pięć całkowicie nowych dla jednego gracza i dwa do multi brzmi naprawdę intrygująco. Całkowicie nowych! Znaczy, że będziemy jeździć w kwadrat, a nie w kółko? Nazwy te tryby mają takie groźne, że strach wyglądać przez okno: Hunter & Prey, Frag Derby, czy Beat The Bomb.

Kolejną rzeczą, jaka uległa poprawie, jest oczywiście oprawa, zwana również stroną techniczną. Autka zamiast z 5 tys. trójkącików składają się teraz aż z 20 tys. Spora różnica, ale... to chyba już nie chodzi wyłącznie o ich ilość, ale także o teksturki, efekty, cieniowanie i inne szmery bajery, nie? No to i w tej kwestii ma być bosko, a materiały potwierdzają nasze nadzieje. Ciekawe efekty, dopracowane otoczenie, na które składać ma się nawet osiem tysięcy obiektów tylko czekają, by być podziwianymi i traktowanymi zderzakiem. Do tego dorzućmy wysoką (standardową?) rozdziałkę 720p, płynną animację i szczegółów moc, by dopełnić obraz ładnie zapowiadającej się gry. Oby poczucie prędkości stało na wysokim poziomie, bo w sumie gra aspiruje do konkurenta Burnouta. Trasy już teraz również napełniają optymizmem, prowadzą wśród leśnych ścieżek, ulic miast i torów wyścigowych pełnych opon na bandach i szykan.

Bardzo dobrą wiadomością jest również zwiększenie liczby samochodów na trasie z ośmiu do dwunastu. Gdyby tak panowie z Polyphony wzięli przykład... Szczególnie smakowicie fakt ten jawi się w świetle potyczek online. Tylu kolesi w takich realiach może odstawiać naprawdę oleistą (nie krwawą przecież) jatkę. Jednak i ci nie podłączeni do sieci mają czuć, że walka na trasie stanowi sposób na zwycięstwo. Każdy kierowca nie tylko ma inaczej upstrzony wózek, ale i własną osobowość, najczęściej podobną do zawziętego Rumuna chcącego sprzedać patelnię. Panowie mają walczyć przez cały wyścig, nie odpuszczać, zapamiętywać nasze zachowanie. Najlepiej brzmi jednak zapewnienie, że po przejechaniu linii mety nie dostaną amnezji i w zawodach łączonych przez wszystkie eventy uprzykrzać będą nam życie.

Wisienką na torcie są dopracowane efekty cząsteczek odpowiedzialne za kurz, pył i odpryski lakieru czy iskry. Wyglądają mega efektownie, cieszą oko, ale i dodają szczyptę realizmu do tej arcade'owej ścigałki. Fury dachują jak szalone pokazując swoje bogate podwozie (hmm...), dostrzec można rury wydechowe i drobne szczegóły. Samochodowo nam się zrobiło w numerze, każda gra oferować ma coś przyjemnego, a charakterystycznego. ■■

NEWSFLASH
CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

CHŁOPIEC Z GITARĄ

Szaleństwo gitarowe trwa i trwać będzie pewnie tak długo, jak nakręcać się będziemy sami, żeby stać przed ekranem i walić paluchami w plastikowe guziczki imitujące struny. Czyli długo. Trzecia część została zapowiedziana na jesień bieżącego roku, ukaże się na wszystkie żyjące platformy, czyli X360, PS3, PS2 i Wii. To niespotykane, żeby wśród tak next-genowego towarzystwa znajdowała się siedmioletnia konsola. Guitar Hero ma nas pod obcasem, jak żadna kobieta – czekamy.

W JAPONII BEZ ZMIAN

Wciąż na liście najchętniej kupowanych konsol znajduje się DS. w pewnym momencie zaczęliśmy się nawet zastawiać, czy to może jakaś propaganda i działanie agentów wysłanych przez samego Mario. Jesteśmy tym bardziej skłonni w to uwierzyć, że na drugim miejscu plasuje się Wii. Dalej mamy rodzinkę Sony w dość przekornej kolejności – PSP, PS2 i PS3. Stawkę zamyka X360. Liczby bezwzględne (w tysiącach oczywiście) wyglądają tak: 80, 51, 39, 17, 16, 4. Dwadzieścia DSów na jednego X360 – niezły wynik, co nie?

NINJA GAIDEN DS?!

Team Ninja ze swoim guru od siedmiu boleści – panem Itagakim – ogłosił, że pracuje nad kolejną wersją swej flagowej produkcji i wyda ją na dwa ekrany. Nazwa konsoli znalazła się w podtytule gry i rozszyfrowana jest jako Dragon Sword. Do odpalania ciosów i combosów posłuży nam rysik, pozostałe akcje wykonamy przyciskami. Gra na screenach prezentuje się... nienajlepiej – pamiętacie zapewnienia Itagakiego, że zawsze chodzi mu o dostarczenie jak najbardziej dopasionych graficznie tytułów? Mamy pierwszy wyjątek, ale wynika zdecydowanie z mocy sprzętu. I jego popularności.

NINJA GAIDEN DS

WII(ZJA) NA PRZYSZŁOŚĆ

Bardzo dobre wyniki sprzedaży Wii napawały nas optymizmem i cieszyliśmy się razem z Nintendo z sukcesu. Jak się jednak okazuje, pół roku po premierze konsola nie oferuje więcej, jak dwie, trzy pozycje dla graczy chcących czegoś więcej, niż mini-gry. Poza tym doliczyć trzeba falę konwersji, która nie zachwyca. Teraz jednak zmienić ma się nieco sytuacja, ponieważ sceptycznie nastawieni wydawcy (EA, Take Two) obiecują zrekompensować swoją opieszałość wydając jesienią po kilka gier każdy. Mamy nadzieję na coś więcej, niż tasiemce sportowe z naprędce dorobioną obsługą Wiilota

CHARTSY
TOP 10 NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER NA ŚWIECIE

JAPONIA

1	Kingdom Hearts II: Final Mix +	PS2	Square Enix
2	Musou Orochi	PS2	Koei
3	More English Training	NDS	Nintendo
4	Digimon Story: Sunburst	NDS	Bandai
5	Yoshi's Island DS	NDS	Nintendo
6	Tamagotchi no Appare! Niji-Venture	NDS	Bandai
7	Pro Yakyuu Spirits 4	PS2	Konami
8	Kotoba no Puzzle: Mojipittan DS	NDS	Bandai
9	Wii Sports	Wii	Nintendo
10	Monster Hunter Portable 2nd	PSP	Capcom

▶ **Paradoksalnie, ostatnia gra w tym Top 10 – sequel Monster Huntera na PSP – właśnie przekroczyła magiczną barierę miliona egzemplarzy. A na pierwszym królują Donald, Mickey i Sora, w nowej, lekko zbonusowanej wersji Kingdom Hearts 2.**

USA

1	Crackdown	X360	Microsoft
2	Wii Play	Wii	Nintendo
3	Wii Sports	Wii	Nintendo
4	Diddy Kong Racing	NDS	Nintendo
5	Nintendogs	NDS	Nintendo
6	Guitar Hero 2	PS2	Activision
7	Lost Planet: Extreme Condition	X360	Capcom
8	Legend of Zelda: Twilight Princess	Wii	Nintendo
9	Gears of War	X360	Microsoft
10	Major League Baseball 2k7	X360	Take 2

▶ **Wieści z USA napływają z lekkim opóźniem w stosunku do UK czy Japonii – po prostu ogrom tego kraju jest przytłaczający. Tak czy inaczej Crackdown ląduje na pierwszym miejscu, zupełnie zresztą zasłużenie, choć spora w tym pewnie zasługa bety Halo 3.**

UK

1	Motorstorm	PS3	Sony
2	Resistance: Fall of Man	PS3	Sony
3	Virtua Tennis 3	Multi	SEGA
4	TMNT	Multi	Ubisoft
5	UEFA Champions League 2006-2007	Multi	EA
6	GTA Vice City Stories	PS2	Take 2
7	Tiger Woods PGA Tour 2007	Multi	EA
8	Call of Duty 3	Multi	Activision
9	Medal of Honor Vanguard	Multi	EA
10	Final Fantasy XII	PS2	Square

▶ **Motorstorm i Resistance: Fall of Man zdominowały listy sprzedaży w Wielkiej Brytanii – praktycznie każdy świeżo upieczony posiadacz PS3 zakupił obie, bardzo dobre gry. Wysoko zadebiutowały także Virtua Tennis 3 oraz, hehe, TMNT.**

POLSKA

1	God of War II (preorder)	PS2	Sony
2	The Elder Scrolls IV: Oblivion	X360	Bethesda
3	Need For Speed Most Wanted (platinium)	PS2	Electronic Arts
4	Tekken 5 (platinium)	PS2	Sony
5	Test Drive Unlimited	PS2	Atari
6	Guitar Hero 2 (preorder)	X360	Activision
7	Motorstorm	PS3	Sony
8	Test Drive Unlimited	PSP	Atari
9	God of War (platinium)	PS2	Sony
10	Call of Duty: Roads to Victory	PSP	Activision

▶ **God of War II, który ukaże się dopiero pod koniec kwietnia, dzieli i rządzi niepodzielnie. Po piętach depczą mu przeceniony Oblivion na X360 oraz nieśmiertelne Tekken i Need for Speed. Dziwi brak Final Fantasy XII – już wszyscy kupili hit Square?**

szpiegrownia

Mówi się, że Sony planuje lekki redesign PSP i choć oczywiście oficjele zaprzeczają, coś zdecydowanie jest na rzeczy. Tymczasem oto garstka plotek, którą przyniosły mi gołębie pocztowe. – *szpieg*

CRY ME A RIVER

Crysis tu, Crysis tam... Wszędzie ten Crysis. Chłopaki z Crytek ukrywają fakt, iż mają w swoim studiu specjalną komnatę z devkitami konsol nowej generacji. I choć sam nie byłem w tym pokoju, wiem to od kogoś, kto widział na własne oczy ludzi dłubiących coś przy konsolach. Co z tego wyniknie – zobaczymy.

DEAD RISING 1.5

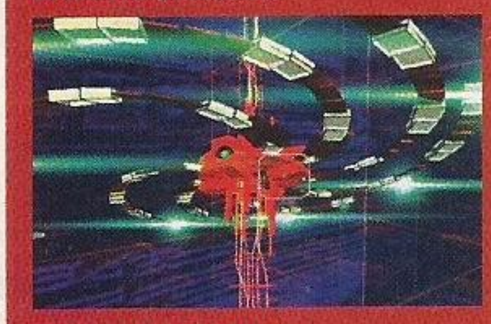
Dead Rising, czyli zombiaków szlachtowanie jeszcze się nie skończyło. Gra sprzedała się na Xboksie 360 jak świeże bułeczki, a Capcom uszczęśliwiony tym faktem zamierza jeszcze raz wydoić krowę – ptaszki ćwierkają, że gdy Dead Rising wejdzie do Xboxowej platyny, dostanie dodatkowy tryb multiplayer przez internet. Kooperację, oczywiście. To może być niesamowita sprawa.

HOMO NIEWIADOMO

Miasto żyje plotkami, że Król Całego Kosmosu – znany z homoerotycznych skłonności półbóg, wysyłający na Ziemię swego syna – rozkaże mu po raz kolejny pchać Katamari. I to nie raz, a dwa razy, na Xbox Live Arcade oraz na Wii.

MIZUGUCHI PWNZR JOO

Every Extend Extra niebawem uderzy na Xbox Live Arcade, ale Microsoft ma apetyt na tę drugą, bardziej kultową grę Mizuguchiego. Pod sklepem słyszałem, że REZ niebawem będzie do ściągnięcia za kilkaset punkcików.



NIE JEDEN, A DWA?

Need For Speed jest już tak wielkie, że chyba nie może być większe... Błąd! A co powiecie na dwa NFSy? Zdaje się, że Elektronicy myślą nad rozszczepieniem serii na dwie odnogi; bardziej zręcznościową i symulacyjną. Prawda czy fałsz – okaże się jesienią.

KOS MÓJ MOS

Trzy części Xenosagi ukazały się w USA; jedna (a dokładniej epizod drugi wraz z bonusowym DVD z długim filmem na silniku gry opisującym fabułę „jedynki") również w Europie. Namco zdecydowało się na tym zakończyć, ale bohaterowie tej serii odżyją... W grze akcji. Na przykład taka KOS-MOS niebawem zdaje się zadebiutuje we własnej grze video.

DEVIL MAY CRY 4

Ktoś tu na pewno zapłacze

INFO
DEVELOPER: CAPCOM
WYDAWCA: CAPCOM
TERMIN: ZIMA 2007
KONSOLA: PS3, XBOX 360, PC

Capcom strasznie spodobała się sprzedaż Lost Planet i Dead Rising – dobra wiadomość dla posiadaczy X360!

Będzie to albo zaślepiony fan PS3 piszący petycję (!) do Capcom w związku ze zmianą przez wydawcę planów i chęć wypromowania najnowszej części ukochanej przez wielu serii Devil May Cry również na X360, albo ktoś, kto liczy na przełom graficzny lub grywalnościowo – rozgrywkowy. Ewentualnie płakać może Nero – program do wypal... a nie, to nie „TEN" Nero.

Niby zjednoczeni na zawsze – seria DMC i główny jej bohater – białowłosy Dante. A tutaj taki psikus! Główne skrzypce w czwartej części grać będzie Nero właśnie – łudząco podobny, ale jednak inny od uwielbianego łowcy demonów wojownik. Pierwsze komentarze nie były mu zbyt przychylne, z czasem jednak... nic się nie zmieniło. Mimo swoistego powiewu świeżości, jaki na pewno serii się przyda, liczyliśmy bardziej na inne zmiany. Ostatnią, o jakiej myśleliśmy, było usunięcie Dante.

Fabuła opowiada (jak zawsze z resztą) całkiem intrygujące losy kilku postaci. Co ciekawe – można z dozą sporego prawdopodobieństwa stwierdzić, że to uniwersum rządzi się swoimi prawami i ma swoją własną otoczkę i historię. Miejscem akcji jest spokojne na pozór miasto Fortuna. Jest ono siedzibą Zakonu Miecza, który z szacunku dla Legendarnego Spardy strzeże porządku na świecie. Jednak któregoś pięknego dnia, w porze obiadowej, wpada znany skądinąd Dante i zaczyna wyrzynać członków zrzeszenia. Dlaczego? I czy przypadkiem nie dlatego, że nie poczekali z jadłem na niego?

Nero to młody, buńczuczny i krnąbrny chłopak wychowany przez śpiewaczkę operową – Kyrie. Traktuje ją jak matkę, starszą siostrę i ogólnie kto wie, czym się może skończyć ta ich znajomość. Bohater jest dość porywczy, należy do wspomnianego Zakonu (nie było go na obiedzie), jako jedyny może posługiwać się bronią palną i mieczem, który wygląda, jakby miał sprzęgło, a nazywa się Red Queen (czerwony Freddie Mercury, hehe).

Grywalne demo przyniosło sporo informacji, zarówno dobrych, jak i mniej wspaniałych. Przede wszystkim – gra się tak, jak w poprzednie części. Można to traktować jako wadę lub zaletę. Bardziej jednak jako tą pierwszą, ponieważ w zapowiedziach pojawiały się zapewnienia, że ta część musi powstać na konsolach następnej generacji, ponieważ ma zawierać elementy osiągalne tylko na niej. Jaaasne... Walczy się niemal identycznie, pod „kółkiem" mamy atak demoniczną łapą Nero, którą może chwytać wrogów (nawet kilku na raz) i ciskać nimi o ziemię lub podrzucać umożliwiając powietrzną żonglerkę truchłem. Ponadto zmienił się sposób prowadzenia ognia – Dante miał dwie giwery – pamiętacie?

GŁÓWNE SKRZYPCE GRAĆ BĘDZIE NERO – ŁUDZĄCO PODOBNY, AJEDNAK INNY OD UWIELBIANEGO ŁOWCY DEMONÓW

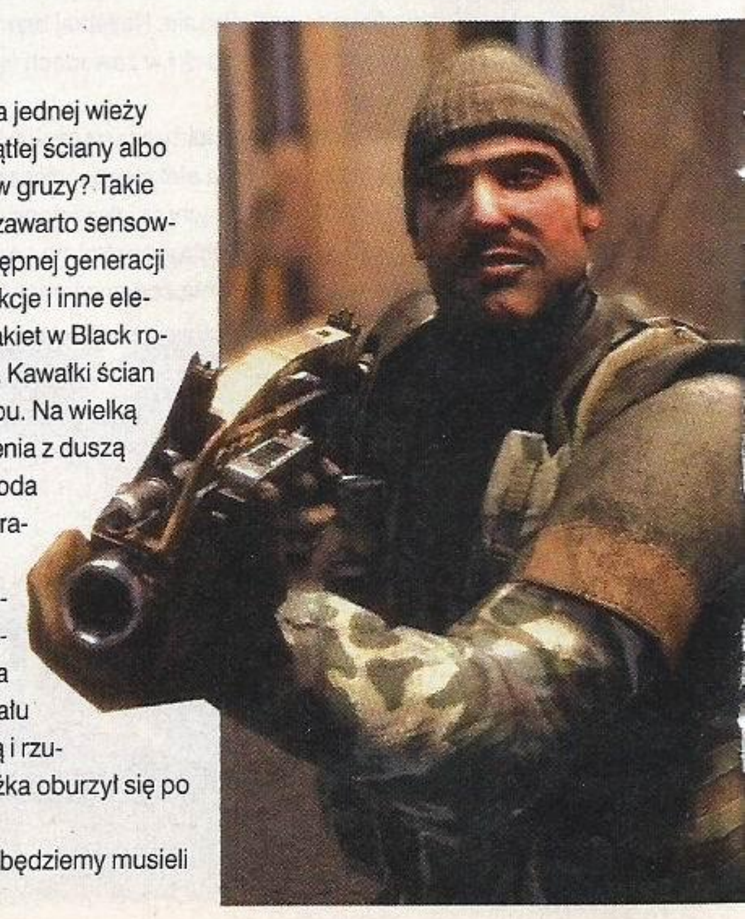
Technicznie na razie jest bez większych rewelacji. Dość szybko, płynnie, ale nie zachwycająco – w końcu to silnik Lost Planet. Obawiamy się, że DMC 4 może nie być aż tak rewelacyjny, jak byśmy tego chcieli. Na X360 będą achievementy i wibracje – to wynika z charakteru konsoli. Do premiery jeszcze sporo czasu – do roboty Capcom! ■■

BATTLEFIELD: BAD COMPANY

Najwyższy czas na złe towarzystwo

Grzeczne i normalne jest nudne. Ile można w kółko biegać po tych samych mapach, chować się ciągle na jednej wieży i liczyć, że kampera nikt nie zauważy. Nie lepiej byłoby samemu skombinować sobie osłonę z jakiejś wątłej ściany albo wziąć wyrzutnię rakiet i pierdyknąć w podstawę wspomnianej wieży, by zobaczyć, jak całość sypie się w gruzy? Takie atrakcje przewidują dla nas producenci najnowszego (z polska) „batelfilda". Nie tylko to – nareszcie w projekcie zawarto sensowną kampanię dla jednego gracza. Napisanie silnika gry całkowicie od podstaw pozwoliło wycisnąć z konsol następnej generacji klika godnych podziwu rozwiązań. Jakieś 90 procent otoczenia stanowią zniszczalne obiekty – budynki, konstrukcje i inne elementy. Za żadną ścianą nie można czuć się bezpiecznie, gdy na pole walki powoli wtacza się czołg. Wyrzutnia rakiet w Black robiła spore spustoszenie, pamiętacie? Złe Towarzystwo chce nam to ładnie zredefiniować – słówko spustoszenie. Kawałki ścian latają aż miło, cegły, tynk i dechy są bardzo podatne na siłę ognia i nie opierają się jej jak w innych grach tego typu. Na wielką skalę marzy się nam rozmontowywanie kolejnych konstrukcji i bieganie po takim pobojowisku szukając schronienia z duszą na ramieniu za kolejnymi kupkami gruzu. Nie można nie wspomnieć o pewnych obawach, jakie budzi taka swoboda – przecież odpowiednia taktyka drużyny może stać się kolokwialne „gie" warta, gdy wpadnie dzikus z wyrzutnią rakiet i zacznie sypać na lewo i prawo. Ale może o to właśnie chodzi na polu walki? Że nigdzie nie można czuć się bezpiecznym, a swoje zachowanie należy jak najszybciej adaptować do zmieniających się waruneczków? I mielibyśmy tego doświadczyć w grze? Wszystko na to wskazuje. Jeśli istnieją możliwości poprowadzenia ciekawej fabuły w realiach wojennych, to bodajże żadna gra ich nie pokazuje, hehe. Nowy Battlefield ma ambicje. Opowiada o losach grupki dezerterów, którzy w czasie jakiegoś bliżej nieokreślonego konfliktu zbrojnego dają dyla z oddziału w celu osiągnięcia bogactwa i chwały. Ależ to brzmi. Super, że koleżkowie świetnie się ze sobą dogadują, żartują i rzucają niewybrednymi uwagami. A już najbardziej rozwaliło nas hasło na jednym z trailerów, gdy czarnoskóry koleżka oburzył się po nazwaniu go i jego białego kumpla przez lektora „braćmi". Czy my wyglądamy jak bracia?

Tryb multi zawsze stanowiły gwóźdź programu w tej serii. Nie inaczej będzie i tutaj, choć na bliższe szczegóły będziemy musieli jeszcze poczekać. Oby jak najkrócej, bo gra zapowiada się wybornie. ■■



INFO
DEVELOPER: PARADIGM ENT.
WYDAWCA: THQ
TERMIN: SIERPIEŃ
KONSOLA: PS3, X360, PS2 , PSP

STUNTMAN IGNITION

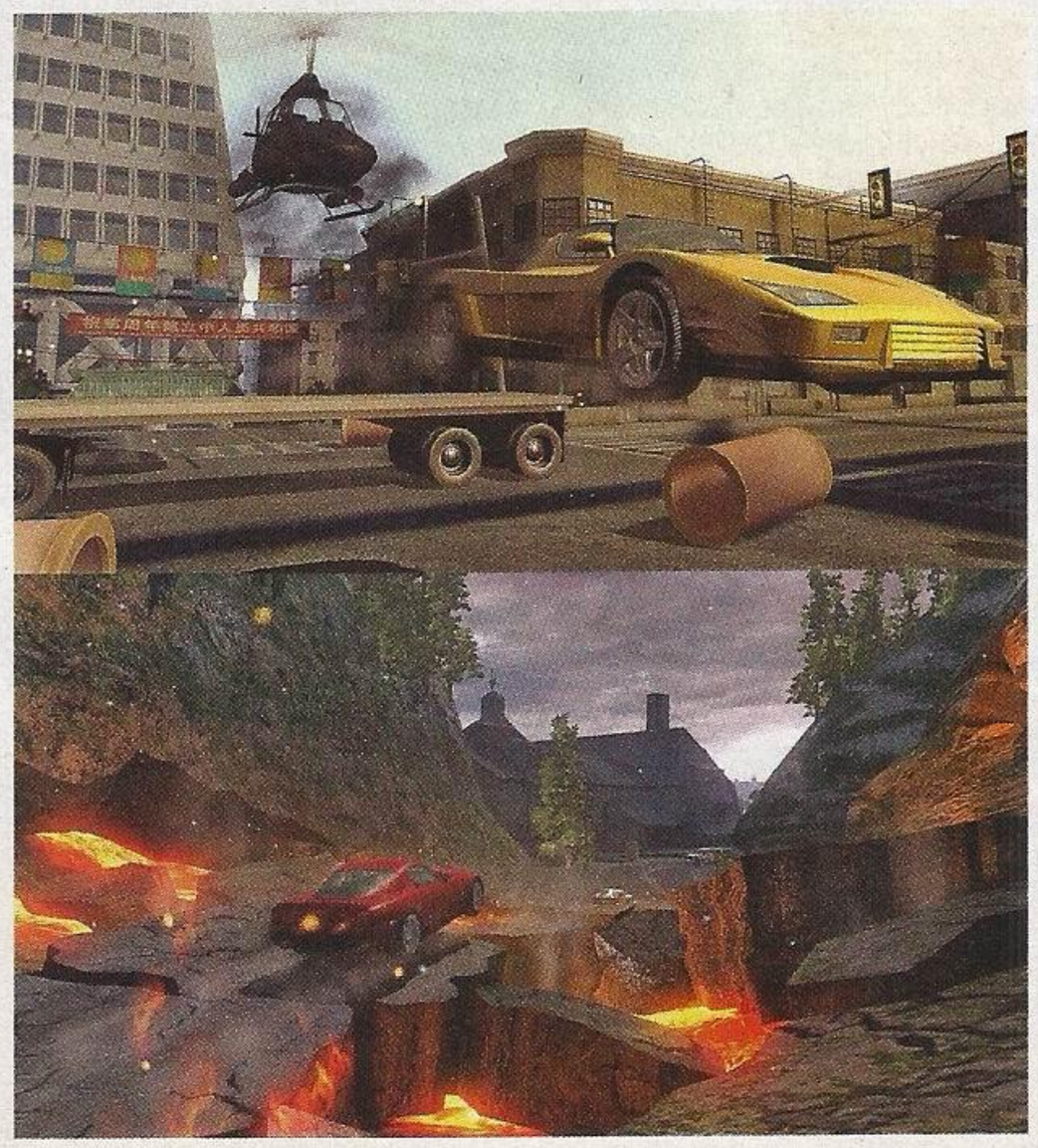
A będzie można przejechać kota?

Bo jak nie, to rzeczywistości będzie tutaj tyle, co (nomen omen) kot napłakał. A przecież to właśnie realistyczna fizyka miała i decydowała o tym, że pierwsza część mogła się podobać. Była brzydka momentami jak noc, choć na screenach przed premierą wyglądała wprost niesamowicie. Takie tam pierwsze wprawki developerów w bullshotach.

Druga część gry nie przynosi w zasadzie zbyt wielu nowości. Wcielimy się w niej w chłopaka z ambicjami zostania najbardziej znanym i najlepiej opłacanym kaskaderem w branży. Droga na szczyt prowadzić ma przez sześć filmów. Na planach coraz bardziej wymagających produkcji sprostać będzie trzeba wymogom i najskrytszym fantazjom producenta... It's showbiz, babe! Jeśli ktoś grał w poprzednią część to wie, że jedna pomyłka kosztowała powtórkę całej sceny. A że były one zazwyczaj długie i cholernie wymagające, słowa powszechnie uchodzące za obelżywe padały pod adresem każdego, kto przyczynił się do powstania tej pozycji. Dziś prawdziwych hardcorowców już nie ma – w trakcie kręcenia ujęcia będzie można popełnić nawet pięć błędów. Dopiero wtedy upierdliwy kolo nadzorujący zarządzi kręcenie całości od nowa. Haczyk tkwi w tym, że aby uzyskać najwyższą notę (5 na 5 gwiazdek) nie można sobie pozwolić już na żaden błąd, a trasę pokonać tworząc całą, nieprzerwaną serię ewolucji. A to może jednak obudzić w niejednym z nas wściekłą bestię.

Czy potrzebny jest kaskader w „P jak Plebania" czy innym wynalazku polskiej telewizji? Nie, raczej nie. Ale w kiczowatych amerykańskich filmach są oni nieodzowni. I tak jedna z produkcji nosi tytuł Aftershock, na jej planie bezustannie pęka ziemia i bucha skądś lawa, a my w roli kierowcy musimy unikać kontaktu z niebezpieczeństwami. Najlepiej unikać na krawędzi. Tzn. premiowana będzie jazda jak najbardziej ryzykowna, agresywna, widowiskowa i efektowna. Mijanie niebezpieczeństw o grubość lakieru, skoki nad przepaściami i lądowanie na dwóch kołach, piruety w powietrzu, lot nad kukułczym gniazdem i innymi ciężarówkami – nasze ewolucje powinny zawierać w sobie sporą dawkę świeżości i emocji, żeby powtarzanie ich nie było jakieś mega frustrujące. Ale pewnie i tak będzie.

Prawo jazdy wszystkich kategorii przyda się na pewno, ponieważ w nasze łapy wpadnie około 25 różnych pojazdów. Samochody sportowe, pickupy, ciężarówki, może autobus. Najbardziej nas jarają motocykle, ale i najwięcej obaw budzą. Bo chyba zręcznościowy model jazdy tymi pojazdami to GTA ma najlepszy. Spodziewamy się wymagającej, ale niekoniecznie pięknej pozycji. Dla tych, co ich już nie ma, jak znalazł. ■■



NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

WIOSENNE PORZĄDKI

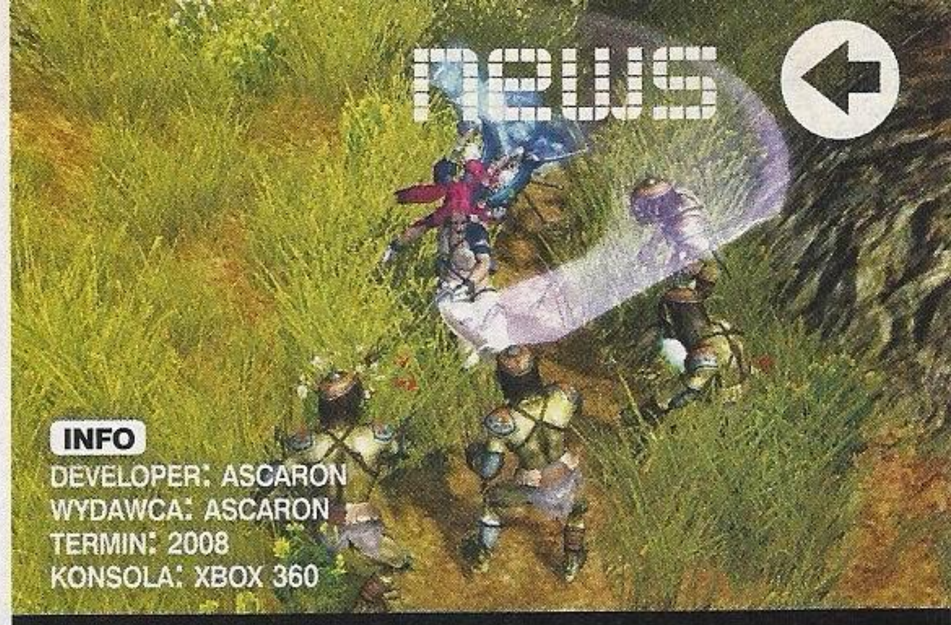
Albo też wiosenne uaktualnienia – jak zwał, tak zwał. Microsoft ogłosił, że wraz z następnym updatem pojawi się kilka znaczących zmian w menu konsoli. Przede wszystkim Marketplace dostanie swoją własną zakładkę, aby jeszcze bardziej zachęcić nas do wydawania ciężko zarobionych pieniążków. Drugie, co cieszy niezmiernie, to bardziej wyraźne komunikaty dla niedowartościowanych ludzików dbających o nie tę liczbę – zamiast I.Q. stawiających na Gamerscore. Teraz napis Achivment Unlocked zamieni się w krótki opis zdobytego trofeum i ilość punktów, o które powiększy się najważniejsza liczba. Kolejną rzeczą jest dodanie opcji ściągania całych pakietów gierek z XBLA – gdyby one reprezentowały sobą coś więcej, to jak najbardziej zainteresowani bylibyśmy tą opcją. Cieszą się również użytkownicy komunikatora od Microsoftu – Windows Messenger. Teraz będzie osobna lista na przyjaciół nawet z Chin, z którymi pogadamy za pomocą X360. Ostatnim wartym wspomnienia gadżetem jest klawiatura qwerty, którą dołączymy do pada przez wejście od headseta. Pozwoli ona na szybkie pisanie wiadomości między graczami i zastąpi prędzej czy później tą znaną i obsługiwaną z pada. Wygląda mało wygodnie, ale damy jej szansę w testach.

JAK TYLKO ODPUSZCZĄ ŚNIEGI

Wiosna zaczyna się w marcu, a trwa do czerwca. Sporo czasu dało sobie Bungie ogłaszając, że ich Halo 3 doczeka się testów sieciowych wiosną właśnie. Czyli na dobrą sprawę w okolicach 20 czerwca nawet. Zaproszeni są właściciele całkiem niezłego Crackdown. Demko bazować będzie na nowszej wersji kodu i wszystko wskazuje na to, że w następnych tygodniach poznamy nareszcie kolejne info dotyczące tej bardzo oczekiwanej pozycji, które zawierać będzie coś ciekawego nie tylko dla największych fanów.

NÓŻ I WIIDELEC

Tymi dwoma sztućcami można już zacząć konsumować wiele gier na Wii. Jednak kotletów przybywa z prędkością światła. Po niezłym Ojcu Chrzestnym pora na kolejnego mafiozo – Tony Montana powróci w swej grze na początku lipca i, oczywiście, nie oprze się urokom trzymania w ręku pilota i gruszki. Sterowanie ma być bardzo przemyślane i odkrywcze. Lepiej, żeby takie było, ponieważ jakoś tak coraz mniej podoba nam się sprawdzanie kolejnych gier z dodanymi na siłę patentami, bez których grało się całkiem nieźle rok i więcej temu.



INFO
DEVELOPER: ASCARON
WYDAWCA: ASCARON
TERMIN: 2008
KONSOLA: XBOX 360

SACRED 2: FALLEN ANGEL

Dobre, europejskie RPG?

Wszystko na to wskazuje. Niemiecka ekipa developerska (Ascaron Ent. GmbH) w 2004 dostarczyła blacharzom ciepło przyjętą grę Sacred, a na początek przyszłego roku zapowiedziała drugą część z podtytułem „Upadły Anioł". Spore oczekiwania fanów pierwszej części mają szansę się spełnić, przynajmniej według zapewnień twórców.

Sacred to duchowy spadkobierca Diablo – najbardziej znanego chyba action-erpega z PC. Prosta do bólu rozgrywka, wciągające questy i system zrozumiały dla kilkulatka – zalet tej pozycji było i jest wciąż mnóstwo. Tutaj mamy podobnie, tyle że bardziej nowocześnie. Trójwymiarowy, żyjący własnym życiem świat, większe postaci, multum zadań pobocznych, nieliniowość – hasła rzucane nam w twarz nie robią takiego wrażenia, ale widząc grę w akcji wiemy, że warto mieć na nią oko. Nie lubimy być brani z zaskoczenia.

Sześć ras/profesji do wyboru (klasyki: krasnal, czarodziejka, wojownik itp.), płeć i strona, po której się opowiemy – dobra i zła – spore zróżnicowanie już przy wyborze postaci cieszy. Zakładając, że jednorazowe przebicie się przez nieliniową przecież fabułę zająć ma minimum 30 godzin, nie trzeba być Pitim z Samos (Pitagorasem, dla nielubiących matmy aż tak, hehe),

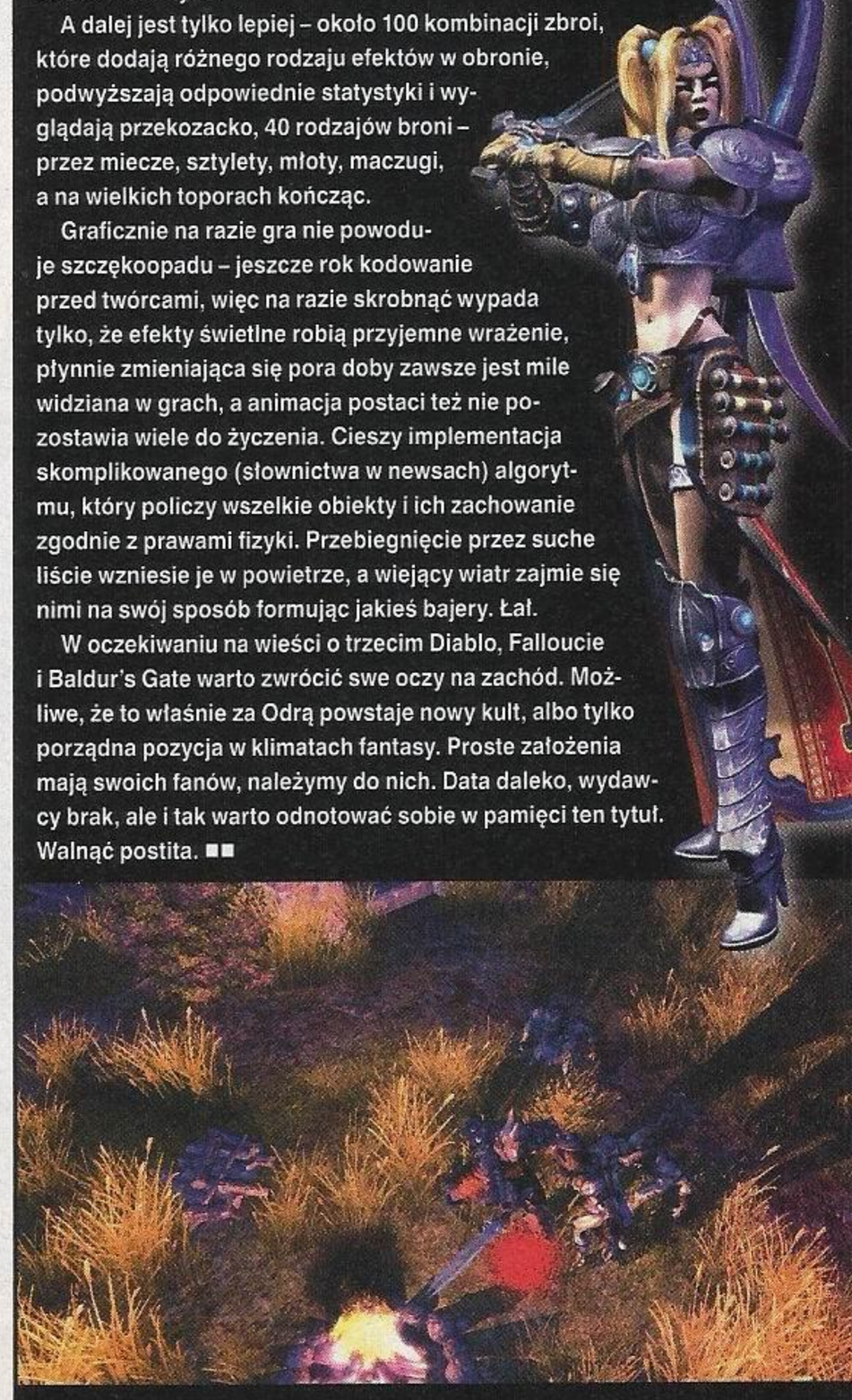
SACRED TO DUCHOWY SPADKOBIERCA DIABLO – NAJBARDZIEJ ZNANEGO CHYBA ERPEGA Z PC

by wyliczyć, że zabawy starczy na wiele godzin. Ile to wiele? Jakieś 180 chyba.

A dalej jest tylko lepiej – około 100 kombinacji zbroi, które dodają różnego rodzaju efektów w obronie, podwyższają odpowiednie statystyki i wyglądają przekozacko, 40 rodzajów broni – przez miecze, sztylety, młoty, maczugi, a na wielkich toporach kończąc.

Graficznie na razie gra nie powoduje szczękoopadu – jeszcze rok kodowanie przed twórcami, więc na razie skrobnąć wypada tylko, że efekty świetlne robią przyjemne wrażenie, płynnie zmieniająca się pora doby zawsze jest mile widziana w grach, a animacja postaci też nie pozostawia wiele do życzenia. Cieszy implementacja skomplikowanego (słownictwa w newsach) algorytmu, który policzy wszelkie obiekty i ich zachowanie zgodnie z prawami fizyki. Przebiegnięcie przez suche liście wzniesie je w powietrze, a wiejący wiatr zajmie się nimi na swój sposób formując jakieś bajery. Łał.

W oczekiwaniu na wieści o trzecim Diablo, Falloucie i Baldur's Gate warto zwrócić swe oczy na zachód. Możliwe, że to właśnie za Odrą powstaje nowy kult, albo tylko porządna pozycja w klimatach fantasy. Proste założenia mają swoich fanów, należymy do nich. Data daleko, wydawcy brak, ale i tak warto odnotować sobie w pamięci ten tytuł. Walnąć postita. ■■



made in poland

Call of Juarez

WROCŁAWSKA EKIPA TECHLAND JUŻ ZA MOMENT ZADEBIUTUJE NA KONSOLOWYM RYNKU GRĄ CALL OF JUAREZ, JEDNOCZEŚNIE ZABIERAJĄC SIĘ DO PRAC NA KOLEJNYMI TYTUŁAMI NA XBOXA 360

Nolan K. Bushnell współtworząc trzydzieści lat temu jedną z pierwszych gier w historii – Ponga, nie mógł spodziewać się jak ogromnym biznesem stanie się przemysł gier komputerowych i video. Ale nawet gdyby sobie to wyobraził, nie byłby w stanie przewidzieć jak mocno wzburzonym, nękanym ciągłymi sprzeczkami, pełnym złości i zazdrości okaże się świat fanów tej formy rozrywki.

Znamy to wszyscy bardzo dobrze. Codzienne kłótnie i przepychanki, walki o to, która konsola jest silniejsza, czemu mordobicia są lepsze od przygodówek, jaka firma ukradła patenty konkurencji. Powodów dlaczego tak łatwo wybuchają kolejne spory jest z pewnością wiele, ale nie sposób przeoczyć oczywistego faktu – wszyscy mamy różne gusta i lubimy przekonywać innych o swojej racji.

Nie jest niczym nowym stwierdzenie, że gusta graczy pecetowych i konsolowych znacznie się różnią. Przed niemal trzema laty mówił o tym w wywiadzie dla Neo Plus Adrian Chmielarz z People Can Fly, autor Painkillera. Użył wtedy określenia „pecetowa nuda" mającego oddać konserwatywne podejście graczy komputerowych do wszelkich nowości i prób ożywienia skostniałych standardów gier, dodając przy tym, że świat konsolowy jest bardziej otwarty na eksperymentowanie, świeże rozwiązania i nietypowe łączenie gatunków.

Chmielarz zawsze podkreślał, że chociaż tworzył kolejne tytuły na komputery miały one konsolową duszę, co według Amerykanów jest cechą europejskich (szczególnie tych ze wschodniej części Starego Kontynentu) developerów. Teorię tę potwierdza ekipa Techlandu – gdy zapytaliśmy autorów Call of Juarez czemu zdecydowali się na konwersję tego tytułu na Xboxa 360 odpowiedzieli: „bo od samego początku był mocno konsolowy".

NA DZIKIM ZACHODZIE

Patrząc na niemal gotowego CoJ, ale także na dość wczesne wersje Warhound (premiera – czwarty kwartał 2007) i Chrome 2 (2008) również zmierzające na Xboxa 360 można zrozumieć, co znaczy „Eastern Difference". Wszystkie trzy gry są teoretycznie shooterami fpp, ale w każdym znajdą się nietypowe dla tego gatunku elementy, jak na przykład walki z gigantycznymi mechami, przy których kolosy z Shadow of the Colossus poczułyby się małe. Więcej informacji o wciąż będących w dość wczesnej fazie produkcji Chrome 2 i Warhound umieściliśmy w stosownych ramkach, w tym miejscu skupiamy się na praktycznie gotowym, ogranym przez nas na Xboksie 360 Call of Juarez.

Za decyzją osadzenia akcji w realiach Dzikiego Zachodu kryją się dwie filozofie. Z jednej strony była to chęć wejścia na bardzo oblegany rynek najpopularniejszego ostatnimi czasy gatunku gier i zgromadzenia budżetu na dalszy rozwój studia oraz możliwość realizacji kolejnych projektów. Oczywiście nie miało sensu tworzenie kolejnego shootera w klimatach sf, czy o tematyce wojennej. W poszukiwaniu dodatkowych materiałów do tekstu natrafiliśmy na ciekawe stwierdzenie, że gramy w shootery fpp osadzone w realiach Drugiej Wojny Światowej dłużej niż ona sama trwała. Autorzy CoJ, prywatnie pasjonaci westernów, potrafili dostrzec lukę, w którą – nie obawiając się silnej konkurencji – mogli wejść i właśnie dlatego postawili na Dziki Zachód.

Drugi powód to bezpośredni efekt konsolowego myślenia i nietypowego podejścia do tematu strzelanek fpp. Tworząc grę w klimacie westernu Techland mógł pozwolić sobie na umieszczenie i sensowne wytłumaczenie takich elementów jak pojedynki, pościg za uciekającym dyliżansem, jazdę konną, przemierzanie starej kopalni w maleńkich wagonikach, ale także dwóch niezwykłych bohaterów.

DWÓCH ICH BYŁO

Ray, kaznodzieja z wyboru, pokutuje za niecne czyny z czasów, gdy był rewolwerowcem. Jednocześnie uważa się za posłańca Boga, co w sumie daje mieszankę wybuchową. Autorzy nie kryją, że według początkowych konceptów Ray miał być jedynym bohaterem gry, trochę takim nawiedzonym odpowiednikiem Jericho Crossa z Darkwatcha. Zabijającym trzymanym w jednym ręku rewolwerem, wykrzykującym przy tym wersy wyczytane z Biblii leżącej w drugiej dłoni. Istniało jednak niebezpieczeństwo zbytniego odbicia w stronę napisania kolejnej młocki z dużą ilością akcji i bohaterem-twardzielem, a jak mówią autorzy – chodziło o to, by stworzyć coś świeżego, a nie kolejną sztampową naparzankę. Dlatego właśnie zdecydowano się wprowadzić drugą postać – Billy'ego. Oskarżony o zabójstwo matki i znienawidzonego ojczyma Billy rzuca się do ucieczki w momencie, gdy

stojącego z zakrwawionymi rękoma nad ciałami zabitych zauważa go Ray. Wielebny nie zadaje pytań, nie interesuje się też wielkim napisem z krwi „Zew Juarez" wskazującym na klątwę dotykającą każdego, kto szuka mitycznego złota Juarez (tym właśnie trudnił się Billy). Ray rusza w pogoń za młodzikiem i w ten sposób gra zyskuje najważniejszy swój atut. Chłopak nie ma przy sobie broni, rzadko wpada mu w ręce pistolet, częściej musi posługiwać się biczem lub łukiem. Którego nawiasem mówiąc będzie można, zgodnie z prośbami i uwagami fanów, częściej używać w wersji na X360.

Billy musi jakoś sobie poradzić kryjąc się zarówno przed pościgiem, jak i unikając konfrontacji z innymi rewolwerowcami, stąd jego poziomy skupiają się na skradaniu, przemykaniu za plecami niczego nie świadomych przeciwników, a na dodatek pojawiają się w nich elementy przygodowe. Często chłopak musi biegać po okolicy wykonując kolejne czynności (porozmawiaj z dziewczyną, znajdź linę, ustaw skrzynki tak, żebyś mógł przejść nad płotem itp.) zanim będzie mógł ruszyć w dalszą drogę.

NIE (TYLKO) STRZELAĆ!

Od momentu wprowadzenia drugiej postaci Techland ostro pracował nad dopracowaniem fabuły i jak najlepszym przedstawieniu wątku pościgu, by przez całą grę przykuwał uwagę odbiorcy. W przeciwieństwie do Fahrenheit, gdzie długo trzeba było czekać na konfrontację bohaterów, Call of Juarez ukazuje desperacką, niemalże beznadziejną próbę ucieczki Billy'ego przed nawiedzonym, niepowstrzymanym Nemezisem, depczącym mu po piętach. Wcielając się w rolę Raya gracz wielokrotnie będzie mógł zobaczyć przemykającego w bliskiej odległości chłopaka cudem unikającego kul.

Żeby uniknąć liniowości, umożliwiono przechodzenie części poziomów na kilka sposobów. Billy na przykład może spróbować zastrzelić przeciwników z łuku, ale równie skutecznie pozbędzie się ich wzniecając pożar. Ogień i dym rozprzestrzeniają się w naturalny sposób, co daje się zaobserwować chociażby, gdy ciało zabitego wroga (niewinnych w Call of Juarez nie wolno pozbawiać życia) znajdzie się za blisko lampy naftowej – czasem wystarczy chwila, by zwłoki stanęły w płomieniach.

Podpalanie to tylko jedna z opcji pozbywania się niebezpieczeństwa. Równie dobrze można próbować podnosić przedmioty i ciskać nimi w nieświadomych zagrożenia przeciwników, co przypomina Half Life 2 i zabawy Gravity Gunem. Jeśli jednak zabraknie mocy ogniowej warto spróbować znaleźć inną drogę, na przykład po dachach domów. Jak się na nie wdrapać? Znów, wzorem Half Life wystarczy znaleźć kilka skrzynek i ułożyć je obok oraz na sobie, by stworzyć sobie przejście. Tyle tylko, że w grze Valve często brakowało dobrych powodów, by skorzystać z Gravity Guna. Był to po prostu kolejny ciekawy patent, ale nic ponadto. Czy inaczej będzie w przypadku Call of Juarez dowiemy się dopiero za jakiś czas.

Rozdzielenie akcji i momentów uspokojenia na dwie postaci świadczy o mądrości autorów. Nie ma nic gorszego niż gry, w których twardziel zabijający gołymi rękoma setkę przeciwników zaczyna się z niewiadomego powodu skradać, żeby nie usłyszeli go dwaj strażnicy. Call of Juarez wyświadcza graczom ogromną przysługę, jakże banalnym sposobem – tłumacząc, dlaczego tak się dzieje, że raz rozgrywka jest wolna, a raz bardzo szybka.

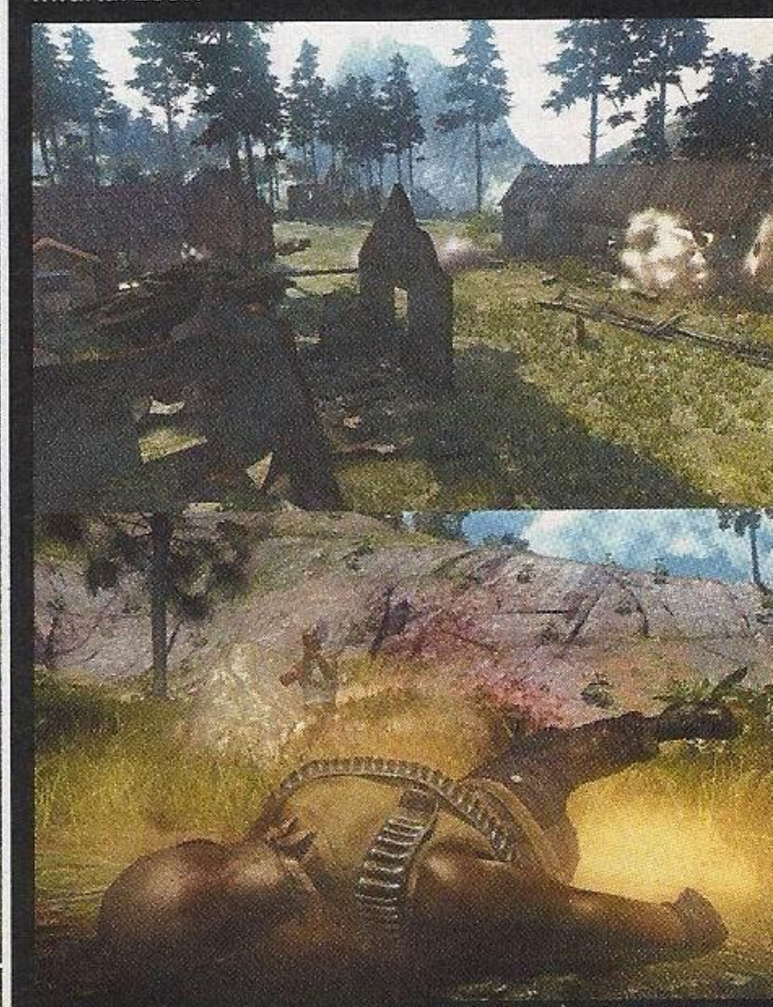
Rodzi się jednak pytanie, czy aby na pewno gra nie wpada w pułapkę braku tożsamości, chęci bycia tytułem dostępnym dla każdego, zarówno fana ostrej jatki (Ray) jak i skradania (Billy). Pojawia się też wątpliwość czy takie zwolnienie akcji było tym, co

Gdy zapytaliśmy autorów Call of Juarez czemu zdecydowali się na konwersje tego tytułu na Xboxa 360, odpowiedzieli: „bo od samego początku był mocno konsolowy".

WARHOUND

Warhound szybko przypadnie do gustu fanom Mercenaries i Soldier of Fortune. Bohater wypełnia różne misje na zlecenie rządów, biznesmenów, przeróżnych organizacji, przy czym kolejne zadania, wyświetlone na dużej mapie świata, wybiera się w dowolnej kolejności. Oczywiście pod warunkiem, że spełnia się odpowiednie wymogi, by móc się za dane zlecenie zabrać. Czasem trzeba mieć odpowiednio wysoką reputację, na którą pracuje się wypełniając kolejne zadania, innym razem należy nauczyć się (na przykład w misjach treningowych) konkretnej umiejętności – prowadzenia pojazdu albo na przykład wspinaczki. Wszystko zależy od tego czy chodzi o odbicie zakładników, ochronę konwoju, czy zrobienie jak największej zadymy. Spośród trzech klas postaci do tego ostatniego zadania najlepiej predysponowany jest żołnierz, ale z jazdą samochodem lepiej radzi sobie inżynier. W czasie gry rośnie nie tylko reputacja, ale również wszelkie statystyki, dzięki czemu bohater staje się szybszy, lepiej celuje i ogólnie staje się bardzo trudnym do pokonania przeciwnikiem dla innych najemników. Jest bardziej niż prawdopodobne, że w trybie multiplayer aż trzydziestu dwóch graczy jednocześnie rywalizować będzie o tytuł najlepszego najemnika walcząc o kolejne zadania, zdobywając sympatie różnych organizacji, które postanowią ich wesprzeć w walce z pozostałymi graczami. Każdy z nich na misje wyruszy ze swojej bazy, w której przetrzymywane będą zdobyte pieniądze, zakupiona broń i pojazdy. Oczywiście bazę da się zaatakować jeśli tylko zostanie wcześniej namierzona, co przywodzi na myśl stary pecetowy megahit UFO Enemy Unknown.

Warhound śmiga na czwartej wersji Chrome Engine (krok naprzód w stosunku do Call of Juarez) dzięki czemu prócz pięknie wyglądających ogromnych poziomów, gracze zyskają możliwość błyskawicznego tworzenia własnych map prostym edytorem, podobnym do tego z Far Cry, obsługiwanym kilkoma przyciskami i analogową gałką. Więcej o grze usłyszymy po wydaniu xboksowego CoJ, bo w tej chwili znaczna część ekipy odpowiedzialnej za Warhound została przesunięta do prac nad tamtym tytułem. Premiera zapowiadana jest na czwarty kwartał 2007.



CHROME 2

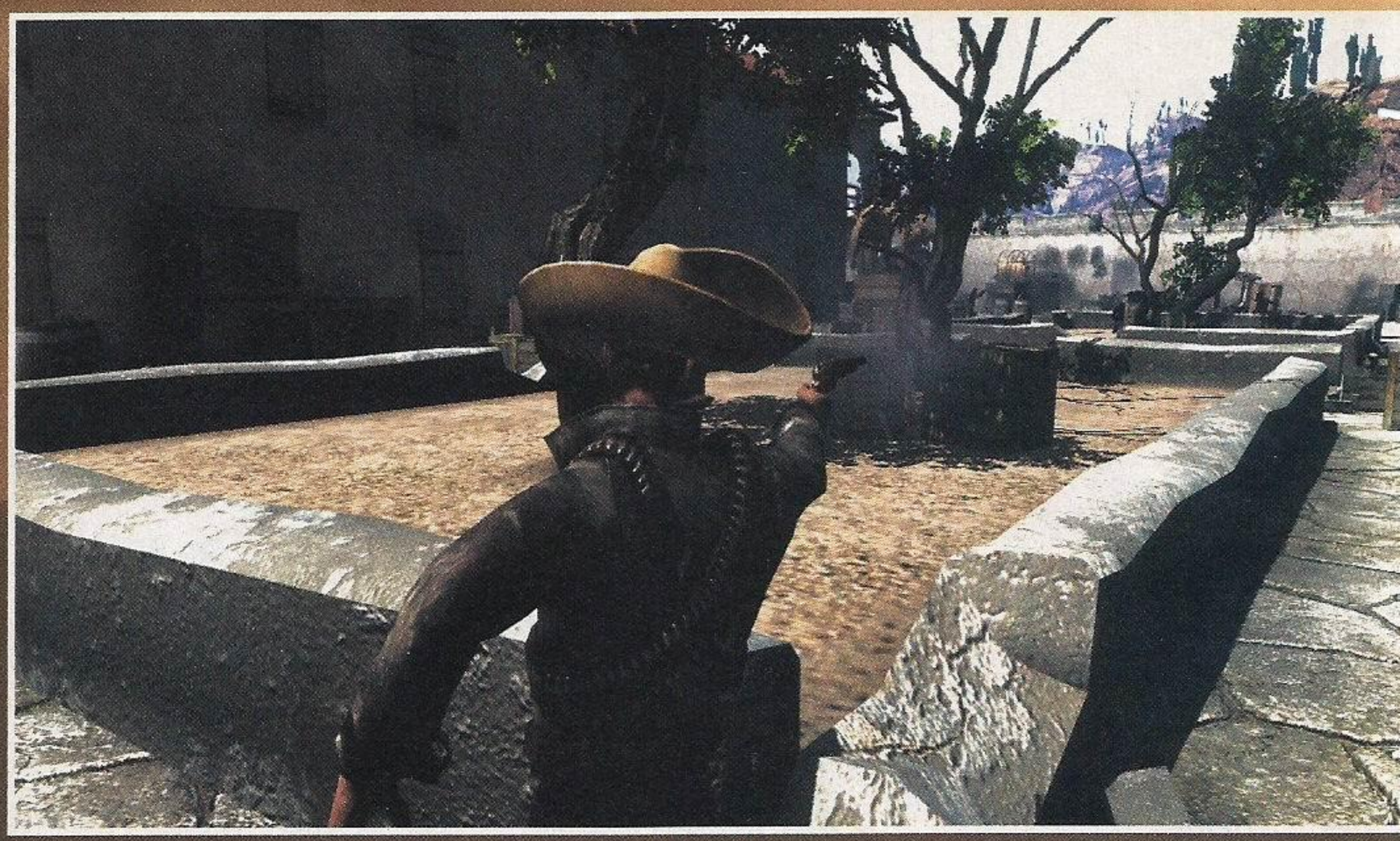
Jako, że premiera Chrome 2 przewidziana jest na przyszły rok, jeszcze dużo czasu upłynie zanim pracownicy Techlandu konkretnie przysiądą do prac nad tym tytułem. Póki co mogliśmy zobaczyć bardzo wczesny projekt jednego poziomu prezentującego ogólne założenia i pomysły na grę.

Chrome 2 ciągnie wątek walki wielkich korporacji rozpoczęty w pierwszej części, przy czym wprowadza zupełnie nowego bohatera, który ma niemały kłopot. Tak się składa, że nie żyje, ale dzięki technologiom przyszłości możliwe było przeniesienie jego świadomości do nowego ciała. Ceną „wskrzeszenia" jest pięcioletnia służba w armii jednej z korporacji, co wcale nie brzmi jak dobry interes. Faktycznie, gdyby chodziło tylko o walkę z innymi żołnierzami nie byłoby aż tak źle, ale tym razem przyjdzie zmierzyć się również z ogromnymi mechami, rozmiarami dorównującymi kolosom z Shadow of the Colossus.

Te ogromne roboty, niszczące wszystko pod swoimi stalowymi stopami (autorzy obiecują, że zmiany terenu będą liczone przez silnik w czasie rzeczywistym), zasłonięte na dodatek polem siłowym stanowić mają prawdziwe wyzwanie dla twardzieli. Zobaczyliśmy potęgę kroczącego na czterech nogach mecha i trzeba przyznać, że gdyby nie nieśmiertelność włączona na potrzeby prezentacji, bohater zakończyłby pod gradem kul i rakiet żywot w ciągu kilku sekund.

Na pokonanie każdego giganta znajdzie się jakiś sposób, ale póki co brakuje konkretnych przykładów, bo gra jest w bardzo wczesnym stadium produkcji. Wykorzystaliśmy więc okazję, by podrzucić swoje pomysły – gdy dowiedzieliśmy się, że przygotowywany jest tryb online dla 64 osób zaproponowaliśmy opcję niszczenia kolosa w drużynie, gdzie liczyłaby się współpraca kilkudziesięciu graczy. Część z nich mogłaby skorzystać z opcji prowadzenia pojazdów – latających, jeżdżących lub kroczących (małych mechów).

Akcja gry toczyć się będzie na rozległych terenach na Ziemi oraz sąsiednich planetach. Autorzy zapowiadają nieliniową rozgrywkę, zaawansowany system wykorzystywania implantów podnoszących statystyki, jak również opcję przeskakiwania w inne ciała w celu wykorzystania im przypisanych zdolności (np. tylko żołnierz przejdzie przez pole siłowe, a inżynier naprawi zepsute pojazdy). Czekamy na pierwszą betkę na X360 i zaproszenie na testy. Nie omieszkamy skorzystać.



obecnie najbardziej kręci konsolowców. Podzieliliśmy się naszymi przemyśleniami z autorami, gdy w końcu przebiliśmy się przez dość długi, bardzo wolno rozkręcający się, stanowiący wstęp do gry pierwszy etap. Jak się okazało, na potrzeby konwersji i tak już mocno przebudowano misje Billy'ego, konkretnie ograniczając konieczność skradania się, tak by nie znudzić osób mających mało czasu, mogących sobie pozwolić na granie tylko w ciągu kilku godzin w tygodniu.

CZYNNIK PSI

Być może jest to stwierdzenie na wyrost, ale Techland stara się przyjmować, mniej lub bardziej świadomie, ideologię legendarnej już brytyjskiej firmy Psygnosis (twórcy między innymi The Lemmings, Wipeout), zawsze stawiającej na najwyższą jakość oprawy swoich gier.

Wrocławianie zaistnieli w świadomości graczy oraz branżowców za sprawą fpp Chrome, który zawsze był chwalony za nieprzeciętną grafikę. Recenzentom do gustu przypadała spora widoczność, wielkie mapy i przepięknie wyglądająca roślinność, zarówno drzewa, liście, krzewy czy trawy. Techland nie odpuszcza tego tematu i z każdą kolejną odsłoną Chrome Engine (prace nad nim trwają już ponad siedem lat) stara się dopracować te elementy przy okazji poprawiając najważniejsze błędy dotyczące chociażby sztucznej inteligencji. Odnosząc te informacje do Call of Juarez można szybko wywnioskować skąd zrodził się pomysł na western, a nie na przykład fpp w ogromnej bazie kosmicznej. Akcja toczy się na granicy amerykańsko-meksykańskiej w fikcyjnych miastach, ale za to w wiernie odwzorowanej klimatem i roślinnością okolicy.

Na potrzeby gry przeczytano wiele książek, obejrzano jeszcze więcej filmów o tej tematyce, a także wykonano setki zdjęć, po czym zaprzęgnięto do pracy Chrome Engine najlepiej radzący sobie właśnie z otwartymi przestrzeniami i tworzeniem bardzo naturalnie prezentującej się roślinności.

NIE BEZ KŁOPOTÓW

Z perspektywy czasu Chrome wydaje się być zbyt ambitnym, jak na swój czas projektem. Ograniczenia sprzętowe nie pozwoliły, by fantastyczna grafika szła w parze ze świetnymi algorytmami sztucznej inteligencji. Wynik był taki, że przeciwnicy w grze zachowywali się idiotycznie, za co skarciła Wrocławian zachodnia prasa.

Dwie godziny spędzone z bliską ukończenia wersją Call of Juarez na Xboxa 360 pozwoliły dostrzec błędy związane ze sztuczną inteligencją. Momentami bardzo zawodziła, zdarzało się, że przeciwnicy wybiegali zza osłony, przebiegali obok bohatera, klękali za jego plecami i dopiero wtedy przeładowywali broń szykując się do strzału. Autorzy obiecują poprawę tym podobnych błędów, ale nie ukrywają, że do premiery zostało mało czasu i na ostateczne szlify mają zaledwie kilka tygodni.

Na szczęście konsolowa wersja gry prezentuje się naprawdę bardzo dobrze. Nie do pobicia są bardzo ostre tekstury, wszędobylski, ale nie rażący jak w Perfect Dark Zero bump-mapping oraz imponująca gra świateł. Cieszy również wykorzystanie sprzętowego antialiasingu i pewnie skakalibyśmy do góry z radości słysząc o wielu innych efektach graficznych, gdyby tylko ich nazwy cokolwiek nam mówiły. Najważniejsze, że aż chce się patrzyć na twarze napotykanych postaci. Niektórzy mają fantastycznie zakazane gęby

„Nie staramy się inspirować żadnymi konkretnymi tytułami, raczej bacznie obserwujemy czego w danej chwili oczekują ludzie. Nawet w wolnym czasie pracujemy, grając w najbardziej widowiskowe tytuły."

■ Gra ma prawdziwie westernowy klimat. Jedna scenka przedstawia czwórkę rewolwerowców zachodzących drogę bohaterowi. Każdy z nich nadchodzi z innej strony powolnym, typowym dla pewnych siebie kowbojów krokiem, a jeden trzyma obie ręce włożone za pasek odsłaniając przy tym brzuch i spluwy – widać, że autorzy oglądali mnóstwo spaghetti westernów i doskonale wyczuli co w nich rządzi.

i naprawdę nie sposób posiadaczy tych bród i wąsów, podkrążonych oczu oraz ogromnych czerwonych nochali wziąć za kogoś innego niż prawdziwych bandytów.

ZMIANY SĄ DOBRE

Specjalnie na potrzeby konwersji, która jak twierdzą autorzy przebiegała bardzo szybko i sprawnie, między innymi dzięki nieocenionej pomocy doradców z Microsoftu, błyskawicznie odpowiadających na każde pytane, przebudowana została spora część Chrome Engine. Wszystko po to, by dostosować grę do możliwości i wymogów konsoli. Problemem okazała się ograniczona pamięć, długo trwały walki ze zbyt wolno ładującymi się poziomami, ale podobno większość zmian wyszła grze na dobre.

Oczywiście największym wyzwaniem okazało się przystosowanie sterowania do pada, a następnie dostosowanie do niego prędkości rozgrywki, wiążące się często z koniecznością przebudowania poziomów. Testowa wersja gry upewniła nas jednak w przekonaniu, że Techland nie zmarnował czasu i bardzo dobrze poradził sobie ze zmianami. Mało tego, wersja na X360 zyskała na pewno w dwóch miejscach – opcja strzelania z dwóch broni jednocześnie, tak oczywista dla kogoś, kto jest przyzwyczajony do grania na padzie i używania spustów, na myszce okazała się być zbyt karkołomnym pomysłem. W końcu nabrał też sensu motyw ze zwalnianiem czasu. Miejsce standardowego bullet-time zajął pomysł, żeby zatrzymać w miejscu bohatera i poprowadzić automatycznie dwa celowniki zbliżające się od zewnątrz ekranu do środka. Zanim to się stanie, można nimi delikatnie sterować i gdy tylko najadą na przeciwnika należy strzelać. Ciężko wyobrazić sobie jak miałoby to wyglądać, gdyby używało się do celowania myszki.

Motyw ze zwolnieniem czasu pojawia się również podczas pojedynków, gdzie najpierw trzeba wyjąć rewolwer z kabury (kolejno góra i dół prawym analogiem), a następnie spróbować wymierzyć zanim zrobi to przeciwnik, co wcale nie jest takie łatwe, bo celownik bardzo chaotycznie, wbrew woli gracza porusza się po ekranie.

Zmiany w stosunku do oryginału dotyczą również trybu online. Tu mała ciekawostka – wraz z xboxową wersją Call of Juarez w Stanach zadebiutuje usprawniona, dostosowana do Windows Vista wersja pecetowa. Gdyby nie opóźnienia Microsoftu związane z Live Anywhere, byłaby to jedna z pierwszych gier umożliwiających walkę posiadaczom komputerów oraz konsol. Na pewno jednak można liczyć na tę opcję w Warhoundzie i Chrome 2.

W tej chwili na potrzeby Xbox Live Marketplace przygotowywanych jest kilka map do trybu multiplayer, opartych na dostępnych wraz z grą, ale z zupełnie innymi warunkami pogodowymi. Będą też możliwe do ściągnięcia dodatkowe, pięknie inkrustowane bronie. Sam tryb raczej niczym nowym nie zaskoczy, no może tylko możliwością walki podczas jazdy na koniu.

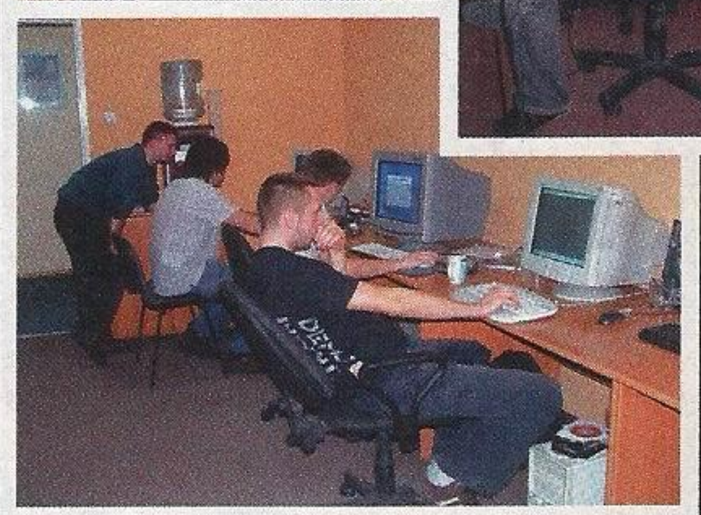
Sterowanie zwierzęciem jest niemal identycznie, jak w przypadku pojazdów w Far Cry. Lewy analog służy do poruszania się, a prawy do rozglądania i celowania w przeciwników. Mieliśmy okazję sprawdzić w akcji znakomity poziom, w którym trzeba było gonić uciekający dyliżans, strzelając się jednocześnie z broniącymi go zbirami. Jeśli mieliśmy z czymś problemy, to tylko z celowaniem. Naprawdę trudno w galopie trafić przeciwników, tym bardziej, że już podczas normalnej rozgrywki było to wyjątkowo trudne ze względu na spory rozrzut broni i niewielki celowniczek.

ZEW KONSOL

Przez cały tekst przewijają się tytuły różnych gier, więc rodzi się pytanie – czy te porównania są przypadkowe, czy może Techland bacznie obserwuje tytuły konkurencji i zagarnia na swoje potrzeby najlepsze pomysły? Autorzy odpowiadają krótko: „Nie staramy się inspirować żadnymi konkretnymi tytułami, raczej bacznie obserwujemy czego w danej chwili oczekują ludzie. Nawet w wolnym czasie pracujemy, grając w najbardziej widowiskowe tytuły lub najbardziej rozpowszechnione, niezależnie od ich gatunku."

Wynika z tego, że Techland to konsolowcy pełną gębą. Czy ich uwielbienie do tego typu gier przełoży się na stworzenie bardzo dobrej pozycji? Ciężko w tej chwili odpowiedzieć, bo chociaż podobało nam się to, co zobaczyliśmy, nie mieliśmy zbyt dużo czasu, by przyjrzeć się wszystkim projektom dokładniej. Nadzieje rokuje ocena pecetowej wersji CoJ – 7.6 oczka na www.gamerankings.com, to bardzo dobry wynik. Jak będzie na X360 – przekonamy się już niedługo, bo w lecie. Czekamy. ■■ **Mielu**

TECHLAND



„Good design comes from experience. Experience comes from bad design".
Kartka z takim napisem wisi nad biurkiem jednego z level designerów, Piotra „Cichego" Sztepiuka przypominając o tym, że doświadczenie zdobywa się latami, a człowiek uczy się na błędach.
Głos mają autorzy CoJ: „Podczas produkcji jednego poziomu (ale nie tylko) człowiek musi cały czas kontrolować siebie i być dla siebie krytycznym, by unikać tworzenia niepotrzebnych/nudnych/głupich miejsc. Dodatkowo, każdy level jest później oceniany przez kierownika produkcji, game designera, innych level designerów, focus testerów etc. Często sugerują kolejne poprawki, co powoduje, ze może istnieć nawet kilkadziesiąt ukończonych rodzajów jednego etapu."
Istniejący od 1991 roku Techland zatrudnia w tej chwili ponad siedemdziesiąt osób. To bardzo dużo, ale nie oznacza, że aż tyle osób pracuje przy jednym projekcie, bowiem firma zajmuje się nie tylko tworzeniem gier, ale również wydawaniem niskobudżetowych tytułów (w naszej terminologii – crapów, hehe) innych developerów, a także przeznaczonych na pecety kursów na przykład do nauki języka angielskiego, czy leksykonów prawnych, czym zajmują się osobne zespoły.
Jeśli coś przypadło szczególnie do gustu twórcom Call of Juarez w Xboxie 360, to nie trzy rdzenie, czy bardzo szybki chip grafiki, a jednakowa dla wszystkich konsol specyfikacja techniczna. Pisząc grę na PC pracuje się tak naprawdę nad kilkoma różnymi wersjami, próbując wstrzelić się w najczęściej spotykane, najbardziej prawdopodobne konfiguracje sprzętowe. Przy konsolach nie ma tego problemu, co znacznie przyspiesza prace i daje dodatkowy czas na końcowe szlify. ■

INFO
DEVELOPER: NAUGHTY DOG
WYDAWCA: SONY
TERMIN: ZIMA 2007
KONSOLA: PLAYSTATION 3

UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

Nawet, jeśli sprzedadzą prawa do Jaka i Daxtera... jestem w stanie im to wybaczyć. Nowa gra Naughty Dog ma szansę zarządzić – to wybuchowy miks Pitfalla, Tomb Raidera i Splinter Cell!

Wyobraźcie sobie grę inną, niż wszystkie, ale taką, która nie pokazuje niczego nowego. Wyobraźcie sobie bohatera, który podobny jest dokładnie do nikogo, ale wypada bardzo wiarygodnie. W końcu wyobraźcie sobie miejsca, które nie istnieją na żadnej mapie, a o których odwiedzeniu marzy każdy fan przygód. Wszystkie te elementy wrzucone w jedną grę uczyniłyby ją wartą pożądania. To jest moment, w którym zjawiają się panie i panowie z Naughty Dog. A do stawki dorzucają całą gamę dodatkowych atrakcji, na myśl o których zaczynają trząść mi się ręce. Choć nie piję od „Śledzika".

Indiana Jones to spoko koleś. Jego historia nawet u najbardziej zasiedziałych pracowników biur i największych nudziarzy wywołuje szybsze bicie serca i chęć przeżycia choć części jego przygód ukazanych na ekranie. A co powiedzielibyście na to, gdyby do przygód leciwego już archeologa dorzucić parę widzianych w innych filmach i grach elementów? Ale umówmy się tak – tylko tych najlepszych.

■ Drake to niewątpliwie ciekawa postać – awanturnik, łowca skarbów, a do tego – idziemy o zakład – szlachetny i rycerski typ.

CHODŹ, OPOWIEM CI BAJECZKĘ

W roku 1596 umiera Sir Francis Drake – przez jednych uznawany za bohatera, dla innych zwykły pirat i rozrabiaka. Tytuł szlachecki nadaje mu sama królowa Anglii. W swej karierze Sir Drake zatapia okręty nieprzyjaciół z Hiszpanii, rabuje wioski, handluje precjozami i buszuje w poszukiwaniu tajemniczych skarbów. Pytanie brzmi: czy tak cwany lis mógłby upozorować swoją śmierć tylko po to, by wyruszyć na ostatnią i najważniejszą w swoim życiu wyprawę? Ano mógł.

Cztery wieki później niejaki Nathan Drake prowadzi życie, o którym marzy chyba każdy. Główny bohater wierzy, że jest ileś tam razy „pra" wnukiem historycznego Francisa. I dlatego, jak na przedstawiciela tego rodu przystało, zajmuje się on tym, co ma w genach. Tajemnicze jaskinie, niezbadane wyspy, osady plemion, których członkowie, gdy bywają całą ekipą w McDonaldzie, to proszę o human-burgery – zaiste ciekawe tereny czekają, byśmy postawili na nich nasze stopy. Na ich bliższe omówienie przyjedzie jeszcze czas, teraz wspomnę, że już sama dżungla zrywa łeb wykonaniem, klimatem i rozmachem. Wracając do bohatera – autorzy starają się uczynić go bardziej ludzkim, niż jakakolwiek inna postać w grach. Według ich słów, pierwsze PlayStation pozwoliło im tylko na ikoniczne przedstawienie bohaterów i świata; spotykanym postaciom nadać trzeba było karykaturalne kształty. Z PS2 nadszedł spory zapas mocy, ale wciąż nie decydowano się na ludzi, a bardziej bajkowe, człekokształtne już jednak postacie. Mowa oczywiście o Jaku i jego przygodach.

Dopiero PlayStation 3 dostarcza wystarczającą moc obliczeniową, by przedstawić zamysły twórców. Ciekawie zabrzmiało zdanie wypowiedziano w jednym z wywiadów, jakoby ich inspiracje brały się głównie z filmów. I to widać na pierwszy rzut oka. Nathan jest bardzo, ale to bardzo ludzki. Energicznie reaguje, stara się błysnąć czasem intelektem, momentami jest nieporadny i rozwala szczerością – zdecydowanie jest postacią z charakterem. Dodatkowo ma niesamowitą umiejętność znajdowania się w niewłaściwym miejscu o niewłaściwej porze. Sam nauczył się wszystkiego, podróżuje i obraca się w towarzystwie handlarzy bronią, piratów i innych typów spod ciemnej gwiazdy. Jedyną wskazówką, jaką posiada, jest

UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

srebrny pierścień przekazywany w jego rodzinie z pokolenia na pokolenie. Pamiętacie film „Skarb narodów"? Tylko najciekawsze motywy – pamiętajcie – wrzucono do jednego kotła.

Co powoduje, że niektóre gry zapadają nam w pamięć na dłużej? Według Naughty Dog jest to towarzystwo postaci niegrywalnych. Przykładem niech będą tutaj Ico (z księżniczką Yordą), Shadow of the Collossus (Agro), czy nawet Gears of War (cała jednostka Marcusa). Dlatego i w Uncharted: Drake's Fortune dostaniemy kogoś – poznajcie Elenę Fisher (nie z tych Fisherów, hehe). Jest fotoreporterką i bardzo dobrą przyjaciółką Nathana. Jako, że nie wierzę w takie układy i przyjaźń męsko-damską, węszę podstęp i romans. W każdym razie Elena jest typową, rozbieganą i zakręconą kobietką, która często ładuje się w kłopoty, nie jest jakoś mega sexy, ale ma swój wdzięk i wypada bardzo wiarygodnie.

Grono postaci, które zostały nam bliżej przedstawione, zamyka Vitor Sullivan. Jest on starym przyjacielem Nathana, który widzi w młodzieńcu siebie sprzed parędziesięciu lat. Ma jeszcze kilka niewyjaśnionych spraw do załatwienia, przez to przeplata się w wielu momentach i odgrywa rolę swoistego mentora. Brakuje jeszcze tylko, żeby okazał się starym przyjacielem ojca, a sztampą zabić będzie można stado bawołów. Sztampą, którą uwielbiam, heh.

Zamykając temat historii trzeba dorzucić, że ma ona być przekonująca, pełna wzlotów i upadków, dzikich zwrotów akcji i nieprzewidywalnych zagrań. Broń Boże, żeby była mdła i nieciekawa. Nie w takiej produkcji.

UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE NA GRUBO PONAD PÓŁ ROKU (ALBO I WIĘCEJ, NIESTETY) PRZED PREMIERĄ WYGLĄDA WPROST OBŁĘDNIE. GRA POWSTAWAŁA NA BAZIE WIELU ZDJĘĆ, FILMÓW I MAP. REPREZENTUJE SOBĄ GATUNEK ZRĘCZNOŚCIOWYCH PRZYGODÓWEK PEŁNĄ GĘBĄ

NA TECHNOLOGIĘ

Z każdą grą, za którą stoi wewnętrzny oddział Sony, coraz bardziej upewniam się, że konsola warta jest swojej ceny. Dlaczego? Nie wiem, czy to, co zaprezentowano, mogłoby ruszyć na jakimś innym sprzęcie. Pewnie tak. Ale to właśnie PS3 dostanie tę grę na wyłączność. I to właśnie tytuły ze statusem „exclusive" pokazują, na co stać dany sprzęt.

Nie inaczej jest i tutaj. Uncharted: Drake's Fortune na grubo ponad pół roku (albo i więcej, niestety) przed premierą wygląda wprost obłędnie. Gra powstawała na bazie wielu zdjęć, filmów i map. Reprezentuje sobą gatunek zręcznościowych przygodówek pełną gębą. Nathana widzieć będziemy z kamery ulokowanej albo za jego plecami, albo poruszającej się po wyznaczonych torach. Ale skłonny jestem uwierzyć, że gdzieś między tym istnieje złoty środek, ponieważ czasami niektóre akcje wyglądają po prostu lepiej z kamery umieszczonej w nietypowym miejscu, a czasami nie da się wykonać jakiegoś manewru nie widząc w pełni tego, co przed nami.

Skradanie również wchodzi w rachubę. Przemykanie na krawędzi urwiska na tyłach wroga i atak kolbą sprowadzający zaskoczonego nieprzyjaciela do parteru brzmi znajomo, ale chyba zawsze rajcuje. Poza tym nie wyobrażam sobie eksploracji ciemnej, wilgotnej jaskini biegiem lub w podskokach dzikich. Raczej przylegając do ściany i stawiając kroki ostrożnie i ze świadomością, że każdy kolejny może być ostatnim. W chwili, w której pod stopą pęka gałązka lub gdy stojący na stole magazynek spada na ziemię, a słyszy to któryś z przeciwników – rozpętuje się piekło. Duży nacisk położono na strzelanie. Opiera się ono na znanym z Gears of War patencie osłon i strzelaniu na oślep. Młody Drake przylega do ściany i wychyla tylko rękę, by oddać kilka strzałów i czmychnąć dalej. Wrogowie nie pozwalają nawet na chwilę wytchnienia, mają przewagę ognia i liczebną. Najlepszym rozwiązaniem jest zatem ucieczka, ewentualnie wyuczenie się kilku mechanizmów i możliwie szybkie pozbycie się kolejnych przeciwników. Pamiętajmy jednak, że nasz koleżka to nie Jet Li, ani inny The Rock, dlatego w zwarciu opiera się na znanych każdemu bywalcowi przeróżnych żłopalni i mordowni ciosach – kolano, sierpowy, unik i mocny kop w miejsce, gdzie najbardziej boli. Finezji w tym nie ma ani trochę, ale skuteczność wygląda na zadawalającą.

Uncharted: Drake's Fortune prezentuje sporo nowych rozwiązań. Skupmy się na dżungli. Porośnięte mchem drzewa zasłaniają często słońce i przepuszczają tylko nieliczne jego promyki. Kamienie mają bardzo nieregularne kształty, krzaki reagują na nasze kroki, bystra woda płynie gdzieś z boku. Szczękę rozbija wodospad oraz efekty świetlne. Promienie słońca załamują się w tafli wody, część liści (te większe) przepuszcza światło zmieniając kolor na seledynowy. Rozwa-

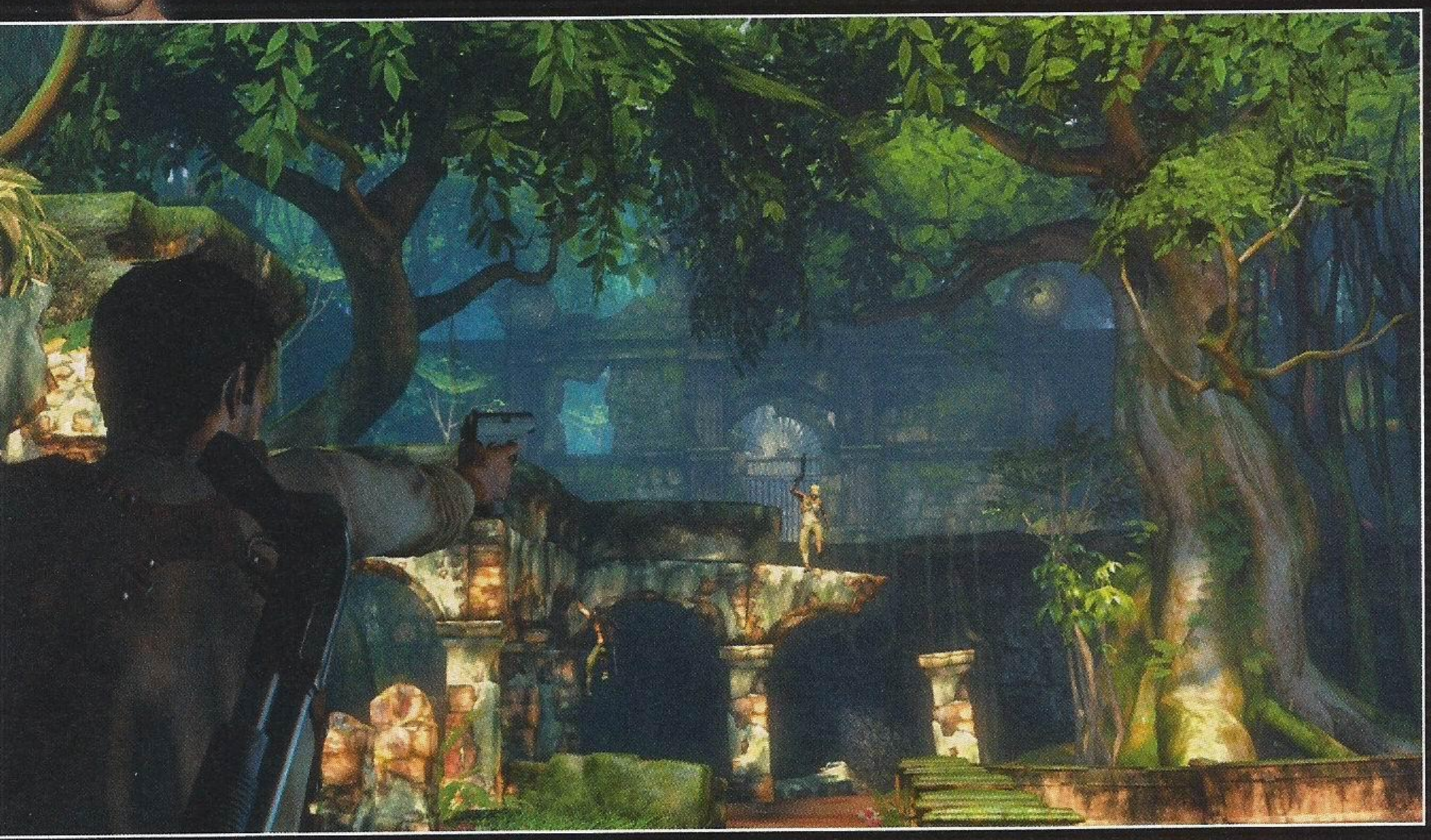
■ Interakcja z otoczeniem w towarzystwie 3000 różnych animacji postaci może wyznaczyć nową jakość wśród gier video. I lepiej, żeby tak się stało.

■ W takich momentach wykorzystany zostanie Sixaxis – wychylanie pada będzie odpowiadać za odpowiedni balans ciałem.

NIEGRZECZNE PSIAKI

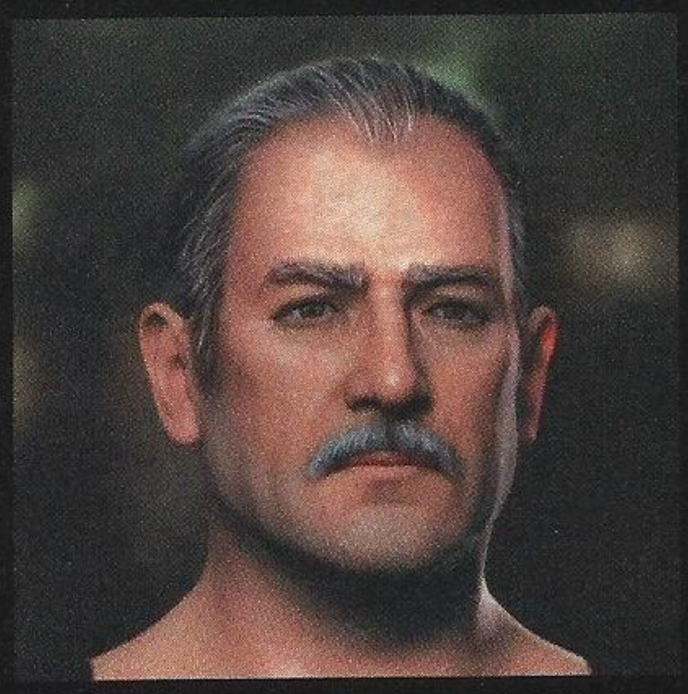
Naughty Dog jest jedną z wewnętrznych brygad Sony, która od wielu lat (jakieś 11!) dostarcza na PlayStation najlepszych tytułów. Pierwszą grą, jaką wydali na PS one, był Crash Bandicoot. Lis nie miał lekko w dobie Mario i Sonica, ale stanął na wysokości zadania obrzucając wszystkich jabłkami. Maskotka PlayStation została jednak sprzedana, a jej ojcowie zaczęli dłubać przy kolejnym projekcie. Na starcie Jak & Daxter wywarł spore wrażenie na jednych, innych odrzucił na pozór bezpłciowymi bohaterami. Ci drudzy dziś mogą postukać się w głowy i usłyszeć przyjemne echo. Szalony duet zadomowił się na dobre w branży, Daxter doczekał się własnej gry na PSP. Wierzymy, że prawa do tej serii pozostaną w odpowiednich rękach, a dobre imię bohaterów nie zostanie nadwerężone, jak to przydarzyło się Crashowi. Gdy ogłoszono prace nad nowym projektem, mało kto spodziewał się czegoś nowego. A tutaj psikus. Uncharted: Drake's Fortune jest świeży jak bułeczka o 7 rano, zapowiada się na kolejny wizjonerski projekt Niegrzecznych Psów. I nie mamy nic przeciwko temu, by zrobili z niego trylogię; oby nie zabrakło im pomysłów na kolejne części. Ale już gokarty mogą sobie darować.

UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE



DUŻY NACISK POŁOŻONO NA STRZELANIE. OPIERA SIĘ ONO NA ZNANYM Z GEARS OF WAR PATENCIE OSŁON I STRZELANIU NA OŚLEP. MŁODY DRAKE PRZYLEGA DO ŚCIANY I WYCHYLA TYLKO RĘKĘ, BY ODDAĆ KILKA STRZAŁÓW I CZMYCHNĄĆ DALEJ

SIR FRANCIS DRAKE



Sir Francis Drake, czyli przodek głównego bohatera, jest postacią historyczną! Urodzony ok. 1543 roku, zmarł 28 stycznia 1596 r. Byliśmy zdumieni tą informacją nie na żarty. Okazuje się, że prolog gry jest przedstawieniem historii tego korsarza. A korsarze, to piraci w służbie królewskiej, jak podaje Wikipedia. A więc wszystko się zgadza. Zawsze cieszy, gdy autorzy starają się zatrzeć tę barierę, jaką filmy zatarły już dawno. Przypominamy film „Skarb narodów" z Nicholasem Cage, w którym to bohater poszukiwał tytułowych kosztowności opierając się na prawdziwych przesłankach i symbolach. Wracając do Sir Drake'a – jego pomnik stoi w niemieckim Offenburgu, a wygrawerowane na nim jest: „Sir Francisowi Drake'owi, który rozpowszechnił ziemniaki w Europie. Miliony rolników całego świata błogosławią jego nieśmiertelną pamięć. To ulga dla biedaków, bezcenny dar Boży, łagodzący okrutną nędzę". Liczymy jednak, że najbardziej znamienne dokonania tego pana poznamy wraz z upływem wydarzeń w grze. I że znajdziemy ten fantastyczny skarb! A na shocie wspomniany w tekście Vitor – zdjęć Francisa nie mamy w naszym archiwum.

lający jest motyw z kamerą, która symuluje oko Nathana. Dłuższe nakierowanie jej na słońce „naświetla" pole widzenia, co daje efekty zbliżone do tego, co każdy z nas widzi, gdy przeprowadza takie doświadczenie. Spojrzenie w stronę ciemniejszej okolicy sprawia, że wydaje się ona dosłownie czarna! Dodatkowo każdy obiekt w grze ma być wyjątkowy! Znaczy to mniej więcej tyle, że drzewa spotykane w lesie nie będą powtarzającymi się modelami, budowle i przedmioty w nich również nie będą się w powtarzać. Wolność w kreowaniu tego fantastycznego świata idzie jeszcze dalej – każda gałąź indywidualnie reaguje na podmuchy wiatru i generuje niezależny cień. Sam miód.

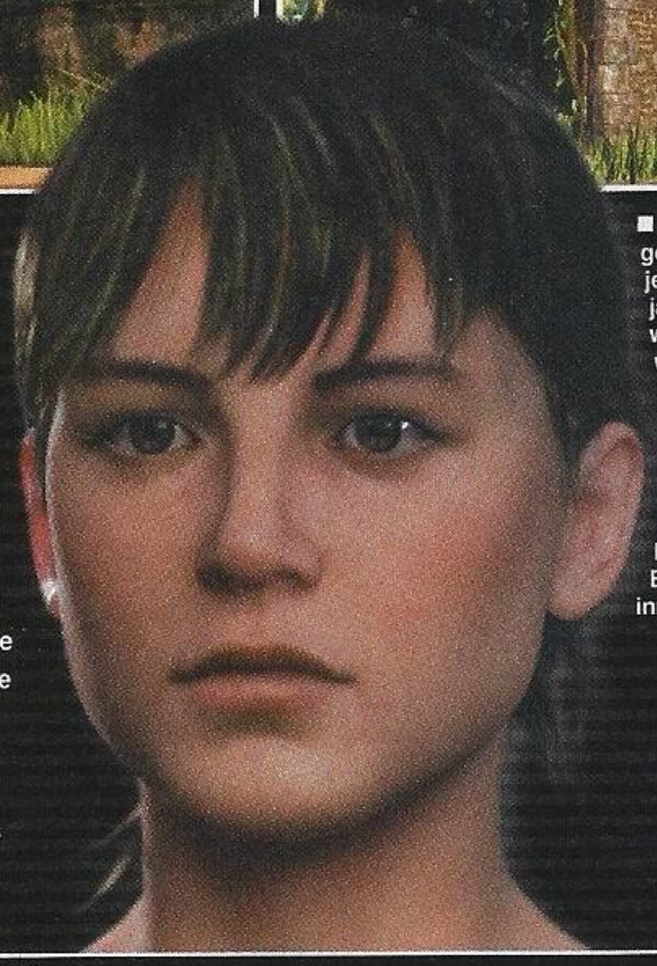
ANIMATOR KULTURY

Osobna wzmianka należy się animacji postaci. Na chwilę obecną jest ich około 1200, a nowe dodawane są codziennie. Celem są trzy tysiące odrębnych animacji! Dla porównania – Jak miał ich w porywach 200. To brzmi, jak szaleństwo, ale ekipa Naughty Dog pyta: „Czy w filmie widzieliście kiedyś, by jakaś postać wykonywała jakiś ruch dwa razy dokładnie tak samo?". 3000 to dziesięć razy tyle, ilu było Spartan pod Termopilami. To być może też tyle, byśmy żadnej z nich nie musieli oglądać dwa razy. Szaleństwo.

No dobra, ale zestaw animacji to nie wszystko. Dopiero nakładanie ich na siebie brzmi rewelacyjnie. Sytuacja. Nathan ostrzeliwany biegnie (1), przeskakuje nad przeszkodą (2), w biegu przeładowuje pistolet (3), coraz szybciej oddycha (4), minę ma przestraszoną, ale i zaciętą (5 i 6), potyka się (7) i dobija do ściany (10, hehe). No dobra – 8 animacji nałożonych na siebie w ciągu 10-15 sekund brzmi niewiarygodnie. A przecież gra zapewnić ma na wiele godzin zabawy i oferować coś więcej, niż tylko bieganie od jednej osłony do drugiej (hmm...). Jakby tego było mało, na jednym z prezentowanych nam screenów widać było Drake'a przylegającego do ściany i trzymającego odpowiednio shotguna, karabin i pistolet. Za każdym razem wstał inaczej. Głowę raz przykładał do krawędzi, innym razem miał pochyloną, nogi trzymał razem, lub stał na ugiętych. Takich smaczków ma być cała masa i żadna z animacji nie ma prawa się nachalnie powtarzać.

■ W połowie strzelanina, w połowie gra przygodowa – Tomb Raider pełną gębą. Choć w Tombie akurat strzelanie zawsze było słabsze niż eksploracja.

UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE



■ Widoczny na samej górze jeep będzie jednym z pojazdów, jakie wykorzystamy w wyprawie. Producenci wiedzą, że nic tak nie poprawia odbioru gry, jak bezstresowe prucie z karabinu zamontowanego na pace pojazdu i różnorodność kolejnych poziomów. Będzie też, między innymi, motorówka!

Dźwiękowiec mnie rozwalił. Pan Bruce Swanson stwierdził, że miarą jakości dźwięku jest to, ile gry jest się w stanie przejść z zamkniętymi oczyma. Jak mamy to rozumieć? No, na pewno przekichane mają ci, którzy jeszcze nie zainwestowali w porządny zestaw 5.1, jeśli przyjdzie nam przebijać się przez fragment gry chociaż z opaską na oczach bohatera. Nie liczyłbym jednak na realizację tak odważnej wizji. Ciekawi mnie jeszcze tylko oprawa muzyczna. Obstawiam raczej minimalny akompaniament w chwilach grozy i zwiedzania zaginionych świątyń oraz ostre riffy podczas ucieczki pod gradem kul.

GRANIE CZY OGLĄDANIE

Jedno i drugie zdecydowanie sprawiać ma wiele radości. Autorzy dużą rolę przywiązują do jak najlepszego oddania poczucia kierowania żywym człowiekiem. Trzeba wiedzieć, że Nathan waży swoje i w pełnym biegu nie może stanąć jak wryty, albo zmienić kierunku ruchu bez odpowiedniego przerzucenia środka ciężkości. W obliczu liczby „3000" wszelkie obawy znikają i przychodzi ulga. Szczególnie w chwili wzięcia pada do ręki i przebiegnięcia się, rozejrzenia dookoła. Prowadzenie (prawie) żywego człowieka sprawdza się doskonale. Drake wspina się po lianach i skałach z niebywałą gracją, przeskakuje nad przeszkodami, balansuje ciałem przeprawiając się nad rwącym potokiem. Właśnie – sixaxis... Jego właściwości zostaną wykorzystane na kilka sposobów, na razie pokazano jeden. Wspomniane balansowanie ciałem odbywa się poprzez wychylenia pada w odpowiednią stronę.

Tereny naszych poczynań obfitują w pułapki, niespodziewane konfrontacje i chwile, w których sprawdzony zostanie nasz refleks. Podobnie, jak w God of War czy Resident Evil 4 i tutaj wciskanie przycisków w odpowiednim momencie owocować będzie najbardziej spektakularnymi akcjami. Rewelacją jest, że część z akcji Drake wykonuje sam. W momencie, gdy na wyspę przybywa zgraja piratów i zaczynają ostrzał, bohater instynktownie kuca i osłania głowę rękami. Dosyć już mam sztywnego zachowania postaci i oczekuję bardziej ludzkich reakcji. Dzięki, Nathan.

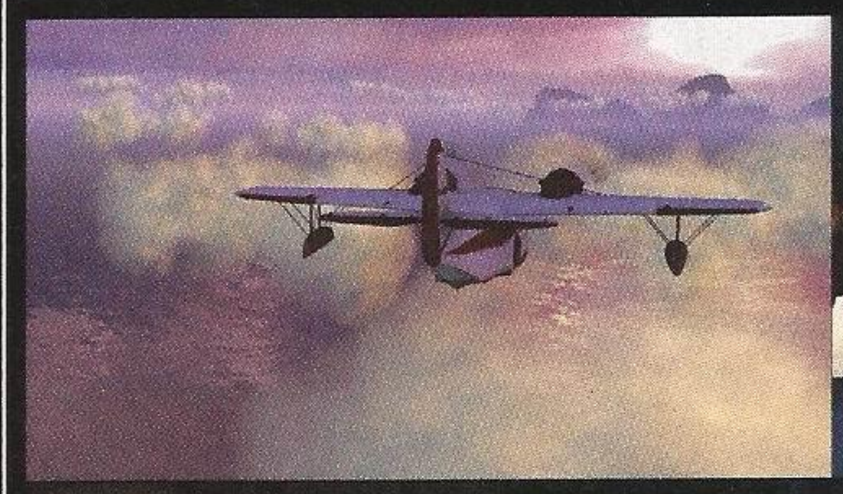
GRY, JAK FILMY

Albo chociaż jedna gra. I będzie nią Uncharted: Drake's Fortune. Wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że utalentowana ekipa z Naughty Dog po raz kolejny pokaże, że konsola Sony (to już trzecia!) potrafi rzeczy, które nie śniły się innym programistom. Po części pewnie dlatego, że mają dostęp do specyfikacji, do których nigdy nie dotrze nikt „z zewnątrz". Ale nie oszukujmy się – jeśli taki skład zabiera się za tworzenie czegoś tak ambitnego, skutek może być tylko jeden. Gra, której bliżej do filmu przygodowego; napakowana akcją i motywami znanymi tylko z ekranów (czy to szklanych, czy to srebrnych) nie może zawieść.

Wyobraźcie sobie, że rozmawiacie z kimś o grze marzeń. W moich dywagacjach, w czasach, gdy nawet nie wiedziałem, że takie słowo istnieje (dywagacja), marzyłem i rozprawiałem z kumplami o takiej grze – „chodzi facet po dżungli". Nie pamiętam jednak, żebym zwierzał się z moich preferencji komuś z Naughty Dog, ale trafiają oni w samo sedno. Szalona przygoda, dynamiczne sceny kipiące adrenalinopędnością, pełne humoru i jakichś zbiegów okoliczności doprawione jakby klimatem piratów (już wkrótce trzecia część w kinach!). Te wszystkie elementy sprawiają, że przygody wojaka Drake'a plasują się w czołówce najbardziej oczekiwanych gier na PlayStation 3. Mało tego – zajmują cholernie wysokie miejsce w kategorii: pokaz możliwości następnej generacji. Aha – panowie, panie... nie sprzedawajcie tych praw do Jaka i Daxtera – to żarcik był.

opracował: qsh ■■

RENDEROWAĆ TEŻ POTRAFIĄ



Pan Josh Schnerr jest człowiekiem odpowiedzialnym za scenki przerywnikowe w grze. W wywiadzie mówi, że sam jest graczem i nie znosi, kiedy musi oglądać scenki przygotowane „na odwal się". Uważa, że skoro nic nie może w nich zrobić, to powinny one dostarczać masy radości płynącej z samego oglądania. Dlatego też zaprzęgnięto całe studio nagraniowe do tego, by każda z około 50 minut scenek wyglądała tak efektownie, jak to tylko możliwe. Przypomina się rozmach widziany przy pracach nad Heavenly Sword.

© 2006 Logitech. Wszelkie prawa zastrzeżone. Logitech, logo Logitech i inne znaki firmy Logitech są jej własnością i mogą być zastrzeżone.
Wszelkie inne znaki towarowe są własnością odpowiednich firm.

Moc sprzężonych doznań.

Logitech®

Kierownica Logitech® Driving Force EX™

Doskonałe połączenie najnowszego rozwiązania w technologii sprzężenia zwrotnego ze standardową kierownicą PlayStation®. Urządzenie Driving Force EX™ sprawi, że nikt nie będzie w stanie Ci dorównać w grach wyścigowych. Sprzężenie zwrotne działające przy podłączeniu do portu USB da Ci odczuć nierówności drogi, wstrząsy, zderzenia i działania sił odśrodkowych przy prędkości 240 km/h. Standardowe, kompatybilne z konsolą PlayStation® połączenie portu kontrolera pozwala używać kierownicy do gier bez sprzężenia zwrotnego. Jeśli chcesz się poczuć jak prawdziwy kierowca wyścigowy, weź tę kierownicę do rąk, naciśnij pedał gazu, włącz wysoki bieg i zostaw przeciwników daleko z tyłu.

www.logitech.com

Designed to move you™

RESISTANCE
FALL OF MAN

新プラス
neo
PLUS
SONY PLAYSTATION | MICROSOFT XBOX | NINTENDO Wii + DS

NEO PLUS

SONY PLAYSTATION | MICROSOFT XBOX | NINTENDO Wii + DS

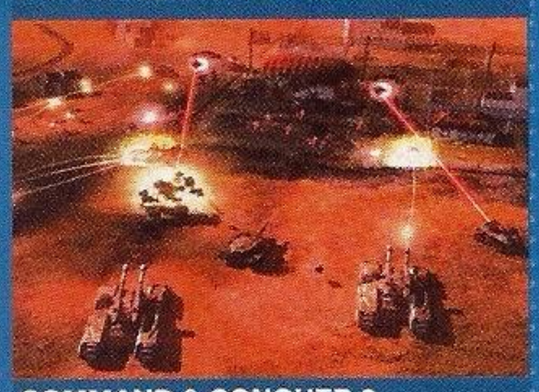
新次元ゲーム文化マガジン

RECENZJE

CO DO KONSOLI, CO DO ŚMIETNIKA

54 **Free Running** — PlayStation 2, PSP
55 **Kororinpa: Marble Mania** — Wii
56 **Virtua Fighter 5** — PlayStation 3
60 **Earth Defence Force 2017** — Xbox 360
61 **Asphalt: Urban GT 2** — PSP
61 **Burnout: Dominator** — PSP
62 **Shining Force Exa** — PlayStation 2
64 **Virtua Tennis 3** — PlayStation 3, Xbox 360, PSP
67 **Theme Park** — Nintendo DS
67 **Puzzle Quest: CotW** — Nintendo DS
68 **SSX Blur** — Wii
70 **Afterburner: Black Falcon** — PSP
70 **Call of Duty: Roads to Victory** — PSP
71 **Heatseeker** — PlayStation 2, Wii
72 **UEFA Champions League 2006-2007** — PlayStation 2, Xbox 360, PSP
74 **Fuzion Frenzy 2** — Xbox 360
74 **Championship Manager 2007** — PlayStation 2, Xbox 360, PSP
75 **Metal Slug Anthology** — PlayStation 2, Wii, PSP
76 **Tetris Evolution** — Xbox 360
76 **The Fast & The Furious** — PlayStation 2
77 **Tiger Woods PGA Tour 2007** — Wii
78 **Ar Tonelico** — PlayStation 2
79 **Full Auto 2: Battlelines** — PlayStation 3
80 **Rengoku 2: Stairway to H.E.A.V.E.N.** — PSP
80 **Full Auto 2: Battlelines** — PSP
81 **Everybody's Tennis** — PlayStation 2

N+ MOST WANTED MAJ 2007



COMMAND & CONQUER 3
EA pokazało wraz z ostatnim Władcą Pierścieni, że RTSy na konsolach mają rację bytu. Konflikt GDI z NOD zapowiada się wybornie...

ELEDEES
Słyszeliśmy wiele dobrego o tej grze na Wii, wydanej za oceanem pod nazwą Elebits. Pomachamy wiilotem?

SPIDER-MAN 3
Peter Parker na next-genach i nie tylko po raz kolejny uratuje wiele istnień. Sporo sobie po tej grze obiecujemy.

Cnota cierpliwości

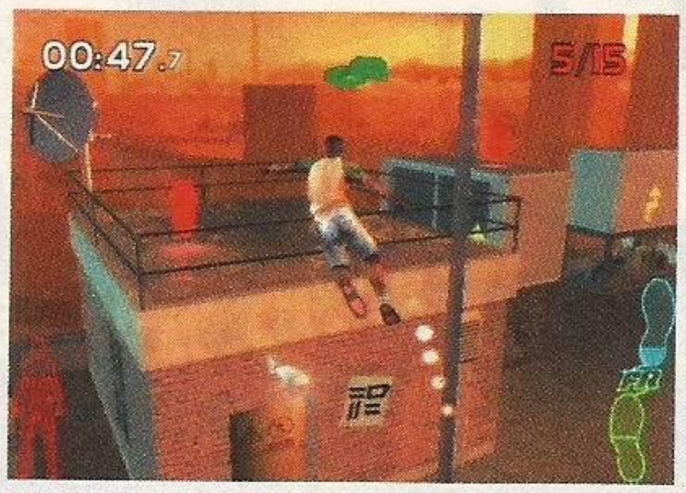
Wszyscy ekscytujemy się wojną konsol nowej generacji, sprawdzamy regularnie, jak im się powodzi i już na tej podstawie próbujemy ferować oceny. Jakoś tak dziwnie się składa, że najgłośniej krzyczą posiadacze X360 krytykując sprzedaż PS3 i gry, które się na nową konsolę ukazują. Zapomniał wół jak cielęciem był, chciałoby się powiedzieć. Otóż nie wiem, czy pamiętacie, ale aż do listopada zeszłego roku to właśnie Xbox 360 był ofiarą syndromu wieku niemowlęcego. Bo to właśnie w listopadzie nadjechało miażdżące Gears of War – pierwszy naprawdę wybitny exclusive i megahit na tę konsolę. Co było wcześniej? Oblivion, GRAW, Dead Rising, Burnout... A jeszcze wcześniej były tytuły (około) startowe – Project Gotham, Fight Night, Call of Duty 2, Perfect Dark Zero... Dobre gry, naprawdę. Ale czy hitowe? Czy poruszające wyobraźnię całych zastępów graczy? Śmiem wątpić – każda z tych gier sprzedała się dobrze, ale w większości są to tytuły mocno stargetowane, że tak rzucę (psuedo)fachowo. Dopiero Gears of War skupiło na sobie uwagę całego grającego świata i sprawiło, że wokół gry Epic wytworzyła się atmosfera pod tytułem „muszę zagrać". Poddał się jej (prawie) każdy – nawet ci, którzy zapewne nie chcieliby mieć za dużo wspólnego ani ze strzelanką tpp, ani z obcymi. Ale to tylko jedna gra. Jedna! I tu jest pies pogrzebany – w ciągu szesnastu miesięcy ukazała się jedna gra, o której mówili wszyscy i wszyscy chcieli w nią zagrać. Nie piszę tego, żeby kogokolwiek gnębić, sam chciałbym, żeby było inaczej. I będzie, ale dopiero, gdy do GoWa dołączy Halo 3 (jesienią) i być może jeszcze Mass Effect (zapewne latem) oraz Forza Motorsport 2 (już niedługo). Specjalnie pomijam GTA IV, bo to nie jest gra „ekskluzywna".

Teraz zaś przypomnę jak to było z poprzednią konsolą Sony – PlayStation 2 zadebiutowało w Europie w listopadzie 2000 roku, a pierwszymi grami, o których naprawdę zrobiło się głośno, były: Final Fantasy X, Gran Turismo 3 A-spec, MGS2: Sons of Liberty oraz GTA III – wszystkie ukazały się między ósmym a dwunastym miesiącem obecności konsoli na europejskim rynku i przesądziły o jej sukcesie, bo właśnie od tego momentu sprzedaż PS2 ostro ruszyła w górę. Wszystkie były exclusive'ami-sequelami, a tytuł każdej z nich niemal każdemu graczowi obił się o uszy.

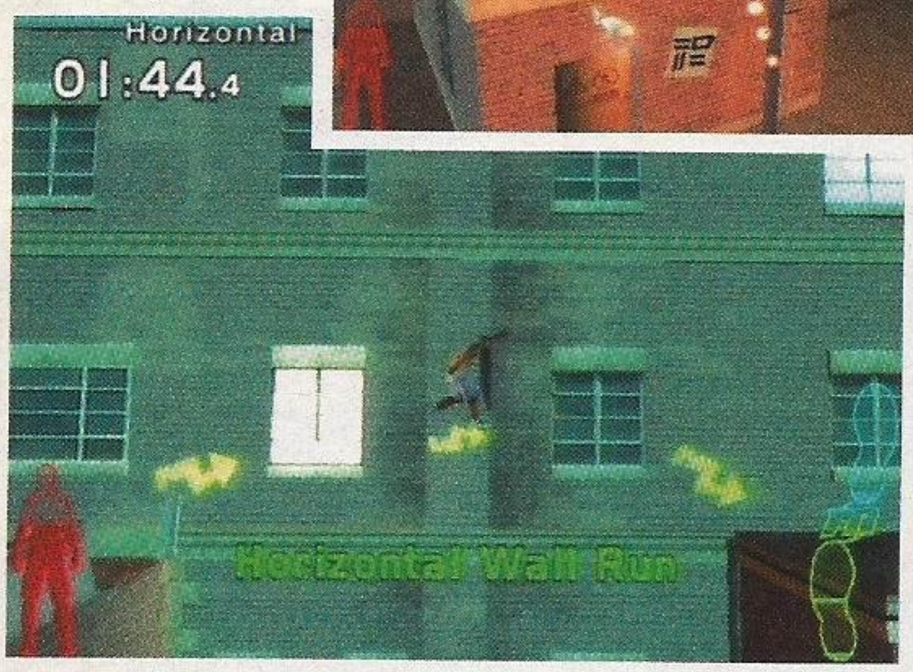
Jak będzie z PlayStation 3? Na pewno trzeba będzie poczekać nieco dłużej, bo konsola miała w miarę równoczesny start (między premierą PS2 w Japonii a startem w Europie minęło dziewięć cholernie długich miesięcy), a tworzenie gier jednak trochę czasu zajmuje. Spośród tytułów, które wyniosły PS2 na szczyt, najbliżej jest MGS4 – zapowiedziany na jesień tego roku. GTA IV też, ale wiecie już, że tu będzie się toczył zacięty bój między PS3 a X360. Ciężko przewidzieć wynik. Z kolei Gran Turismo 5 zapowiedziane jest na początek przyszłego roku, a Final Fantasy XIII już bardziej ogólnie, ale też ma się ukazać w 2008. Czy do tego czasu zaatakuje jakiś kompletnie nowy (jak zauważyliście, wszystkie dotychczas wymienione gry na PS miały numerki...), rządzący tytuł? Z zapowiedzi wynika, że na pewno, ale ja tam jestem ostrożny. Czy dzięki tym grom PS3 powtórzy sukces PS2? Tak, nie, może, nie wiadomo, zobaczymy...

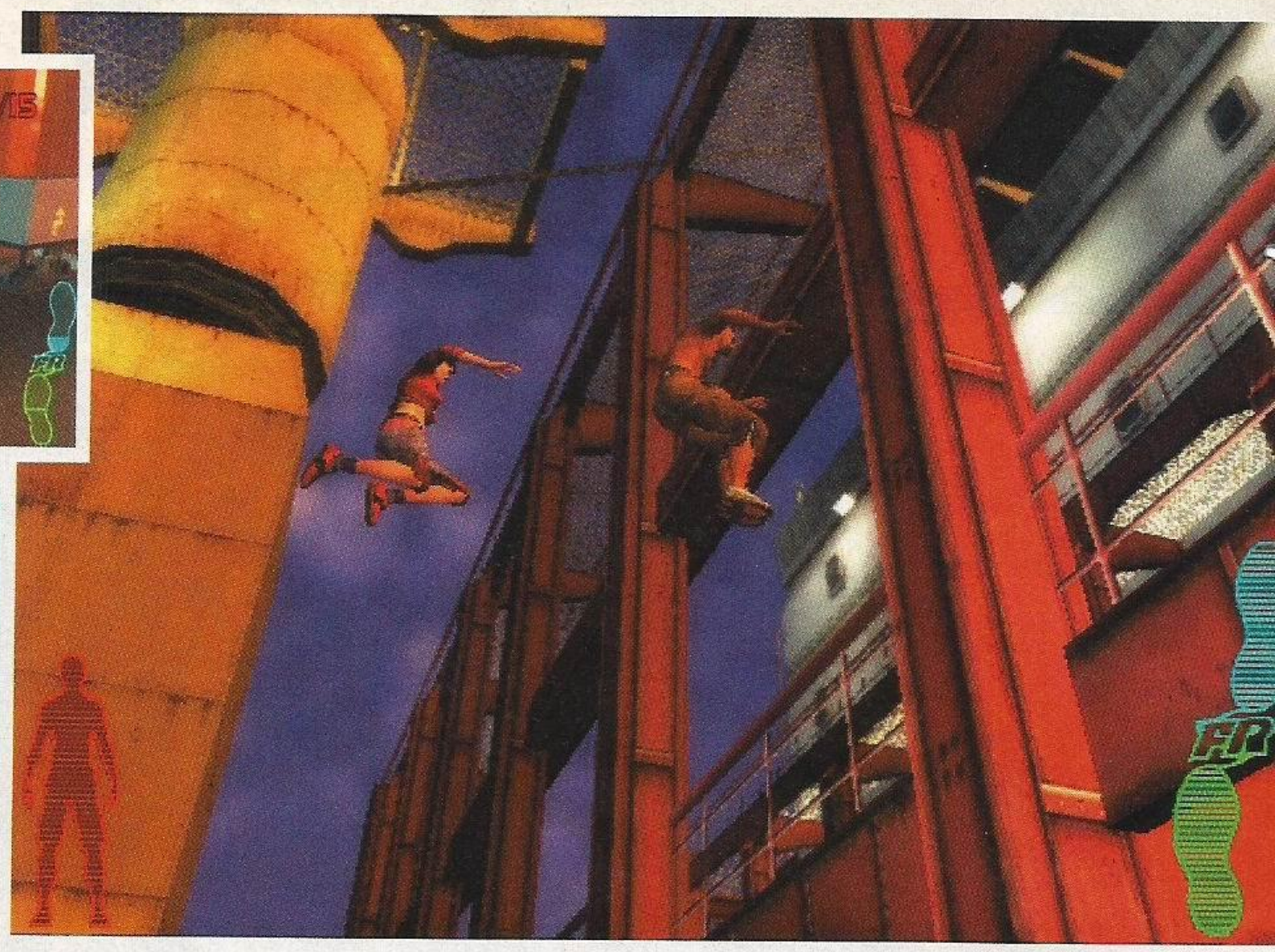
Po co to wszystko napisałem? Żeby przypomnieć Wam o cnocie cierpliwości, że tak to już jest, że na wybitne, hitowe, kultowe itd., itp. gry na nowe konsole trzeba czekać. Na dokładkę najczęściej są to, niestety, exclusive'y (i jeszcze częściej – sequele). I że to one ostatecznie przesądzają o sukcesie lub porażce konsoli. Nie PRowe sztuczki korporacyjnych specjalistów od wciskania nam kitu, ani nie fanboje produkujący się na forach i blogach. Spójrzcie więc na listy wydawnicze, sprawdźcie co Was grzeje i na którą konsolę, przywdziejcie zbroję cierpliwości i wypijcie szklankę zimnej wody. Zamiast.

■■ **Marcellus**



■ Free Running to jednak nie tylko bieganie i skakanie, ale również wykonywanie akrobatycznych trików, a więc całkiem niezły materiał na grę zręcznościową stanowiącą połączenie Prince of Persia z Tony Hawkiem.





FREE RUNNING

LEPIEJ SKOCZYĆ DO PARKU POBIEGAĆ. ZA DARMO

txt: MIELU

PlayStation 2 | PSP

- Wydawca: Reef Ent.
- Producent: Rebellion
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA ■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■■■□□□□

DOBRE: Dużo trików, sporo zadań do wykonania.
ZŁE: Szalejąca kamera, wysoki poziom trudności.
BRZYDKIE: Bieganie po tym samym poziomie przez zbyt długi czas.

GULASH: Mielu sporo zarzucił tej grze i nie sposób się z nim nie zgodzić, ale mi osobiście podobają się trudne zręcznościowe wyzwania. Choć nie da się ukryć, że ta gra była gotowa już dwa lata temu, a Core, kupione przez Rebellion, dopiero teraz znalazło chętnego wyłożyć na nią pieniądze.

Free Running stanowi rozwinięcie idei Parkour – przemieszczania się z jednego miejsca w drugie najszybciej, jak to tylko możliwe, przy wykorzystaniu wyłącznie możliwości ludzkiego ciała. Znacie to z telewizji i filmów (ostatnio Foucan wystąpił w „Casino Royale") – goście biegają po ulicach lub dachach, przeskakują nad barierkami, murkami, nierzadko ryzykując zdrowiem i życiem, gdy skaczą z jednego budynku na drugi. Również na ulicach polskich miast coraz częściej spotyka się ludzi próbujących swoich sił w tej dyscyplinie sportu ekstremalnego.

→| TRZYMAJ POZIOM

Wiecie jak było z Tombami, seria po równi pochyłej zmierzała ku upadkowi, co raczej nie pozwala nam ufać pracownikom Core. Faktycznie, przy **Free Running** udowadniają, że wiele potrafią zepsuć. Na przykład poziomy, których jest dziesięć (londyńskie doki, magazyn, dachy kilku budynków). Nie da się żadnego z nich określić mianem „duży", co niby nie jest wielkim problemem, bo przynajmniej łatwo zorientować się gdzie jaki trik da się wykonać. Jednak z drugiej strony na każdym średnio spędza się kilkadziesiąt minut, więc łatwo się nimi znudzić. Czemu aż tak dużo? Trzeba się każdego nauczyć i trochę poćwiczyć, bo autorzy w swej wspaniałomyślności nie zostawili wiele miejsca na pomyłki, gdy już przychodzi do zaliczania kolejnych zadań.

Niech za przykład posłuży wyścig z kierowanym przez konsolę przeciwnikiem. Nie biegnie on najszybciej jak potrafi, ale nie zdarza mu się pomylić, za wcześnie odbić przy skoku, czy przechylić podczas zjazdu po poręczy i zaliczyć glebę, a jeśli są dwie drogi prowadzące do celu, to przeciwnik zawsze wybierze tę teoretycznie trudniejszą, ale przy okazji szybszą. I nawet jeśli zdarzy się, że pod sam koniec wyścigu z niewiadomych powodów zamiast po prostej pobiegnie do mety sporym łukiem, to przy kilku pomyłkach gracz nie ma nawet co marzyć o zwycięstwie.

W końcu jednak udaje się konsolę pokonać, ale jak tu się cieszyć, gdy okazuje się, że prócz wyścigu należy jeszcze zaliczyć kilka innych zadań. W kolejce czeka bieganie po planszy na czas, zbieranie czerwonych znaczków (też na czas), przemieszczanie się tak, by nie dotknąć ziemi, czy chociażby wpadanie manekinem z samochodowych crash testów na wybuchowe niespodzianki. W tym ostatnim przypadku chodzi o zdobycie jak największej ilości punktów za upadki, ale jako, że po eksplozji manekin leci bezwładnie w dowolnym kierunku, ciężko próbować walczyć o combosy. Można było wzorem Burnouta wprowadzić bullet time, żeby w zwolnionym czasie móc delikatnie kierować lecącym, by wpadał na kolejne wybuchowe paczki, ale widać nie wszyscy mają czas, by grać w hity konkurencji i podglądać najlepsze patenty.

→| PRAWIE COŚ WIDAĆ

Free Running nie jest grą dla każdego ze względu na wysoki poziom trudności oraz błędy utrudniające zaliczanie kolejnych zadań. Pozwólcie, że znowu posłużę się przykładem. Do nauczenia się jest około trzydziestu trików i można je łączyć ze sobą w efektowne kombinacje nagradzane dużą ilością punktów. Niektóre są przegięte specjalnie na potrzeby podniesienia efektowności gry (pokażcie mi zioma, który przebiegnie pięć kroków w przód po ścianie jak Książe Persji, odbije się w kierunku drugiej ściany, przeskoczy z powrotem na pierwszą i jeszcze raz spróbuje się odbić). Triki da się poznać i wstępnie opanować na specjalnym treningu, ale żeby zaliczyć zadanie polegające na wykręceniu jak najwyższego wyniku w wykonywaniu tych akrobacji potrzeba opracować sobie plan – którędy pobiec, jakie elementy otoczenia wykorzystać i jak sprawić, by wszystkiego nie popsuła kamera.

A tak, kamera jest jednym z czynników skutecznie uprzykrzających zabawę. Niby przez cały czas można nią swobodnie operować, ale potrafi nagle zablokować się w jednym miejscu tak, jakby autorzy nagle chcieli pokazać, że właśnie tu można wykonać jakiś trik. To nic, że akurat powinna być obrócona o dziewięćdziesiąt stopni. A jak już się blokuje, to mogłaby przynajmniej robić to tak, żeby było dokładnie widać, jak pokonać kolejną przeszkodzę. Bo wiecie, są takie miejsca, gdzie przydałoby się, żeby kamera nie latała swobodnie, bo łatwo spaść z kilkudziesięciu metrów w razie zbyt gwałtownego jej ruchu. Autorzy gry chwalą się niezłą fizyką i efektem szmacianej lalki, ale zapomnieli chyba, że jak człowiek spada, to macha rękoma i nogami, a nie leci bezwładnie jakby z miejsca dostał zawału.

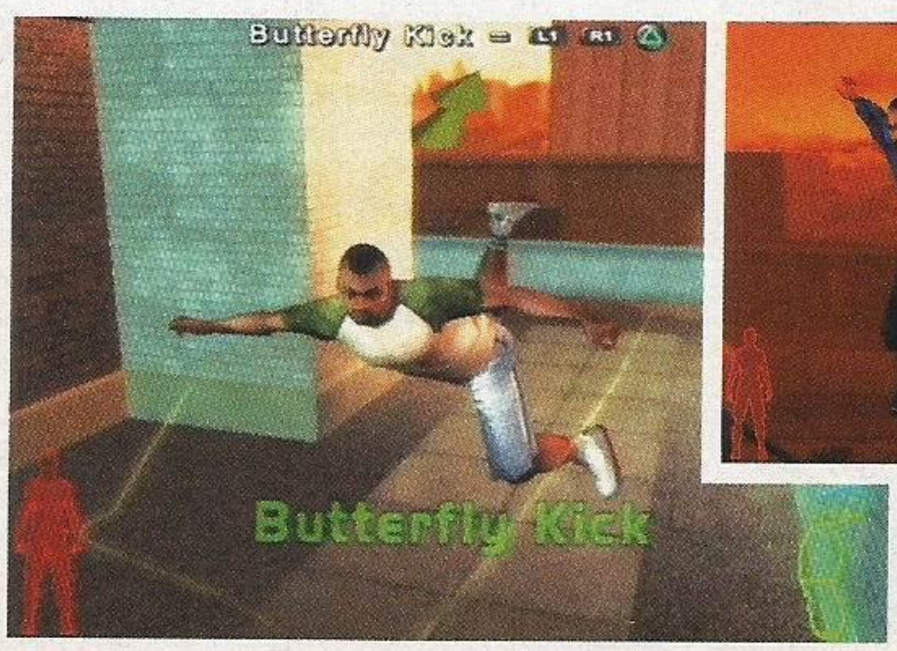
→| NIE KAŻDY MOŻE

Jeśli zastanawiacie się czy moc konsoli została przeznaczona na dopakowanie gry od strony grafiki, to możecie przestać się łudzić. Cóż, ja nie muszę podzielać opinii autorów, że ich gra jest bardzo dobra. Można spróbować z nią powalczyć, ale nie wydałbym na nią kasy. ■■

OCENA 6.5/10
TONY HAWK TO NIE JEST

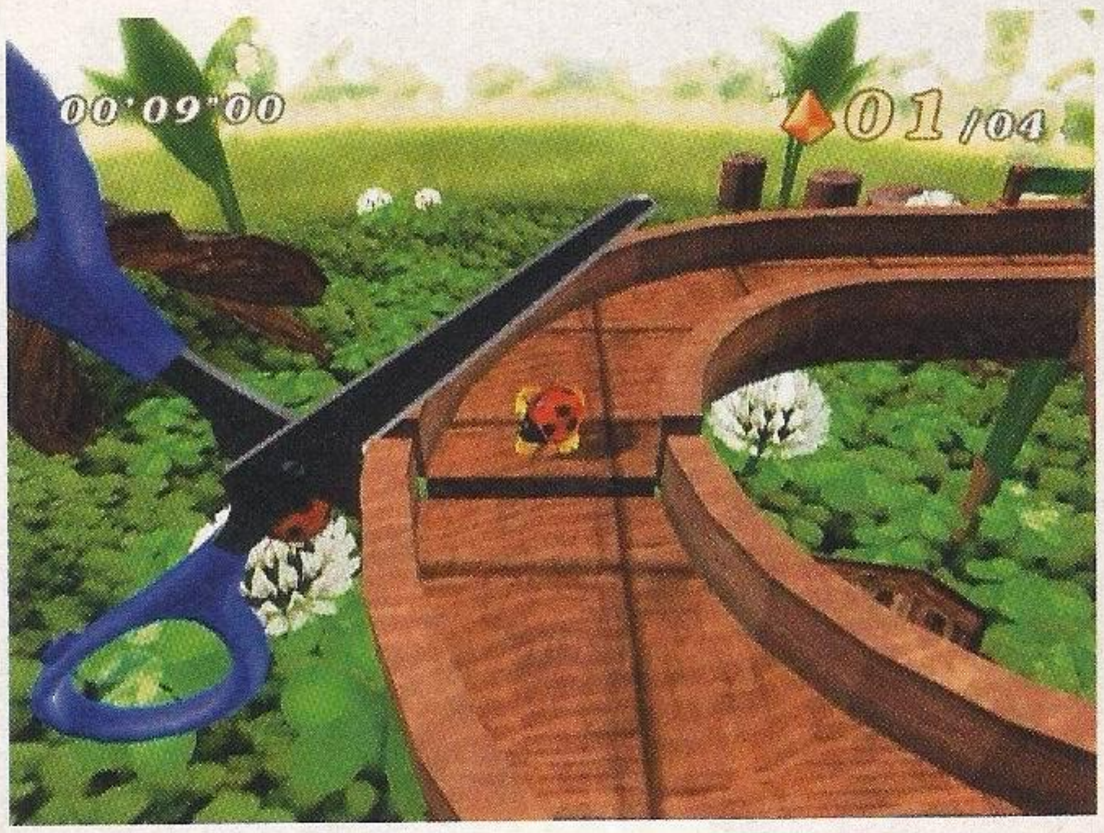
FOUCAN TEŻ JEST...

Nie wspomniałem nic o muzyce, ale za bardzo nie ma o czym mówić. Kilka ciekawych kawałków zalatujących delikatnie techniawką, jakaś elektronika, niezbyt tłuste bity. Jest OK, mogło być lepiej. To samo można powiedzieć o tym jak wypadł Sebastien Foucan użyczający swojego głosu. Nie wiecie kto to? To człowiek, który wymyślił Free Running. Ciekawe czy w ogóle miał okazję pograć i zobaczyć jak trudno – dzięki beznadziejnej kamerze i ciężkiemu sterowaniu – przeskakuje się z jednej barierki na drugą (bohater pomimo wciśnięcia odpowiedniego przycisku potrafi nie wiadomo czemu przechadzać się po barierce, lub z niej zejść zamiast wykonać skok). Szczerze wątpię, bo wtedy byłoby mu wstyd, że się w „dziele" Rebellion pojawił.



■ Free Running nie jest aż takim złym tytułem, ale nie wróżę mu zbyt wielkiej kariery. Co prawda na Zachodzie sprzedawany jest w atrakcyjnej cenie, tyle tylko, że nie przekona do siebie masowego odbiorcy.

■ Kororinpa wciąga. Ale gdy się wsiąknie, to wnet, nim zdążysz się obejrzeć, okazuje się, iż pęka po niespełna 90 minutach zabawy. A zakładam, że statystyczny posiadacz najtańszej konsoli, która na dokładkę ponoć stawia na zabawę, nie będzie wydawał dwóch stów na pozycję pryskającą w jedno krótkie posiedzenie.



KORORINPA

TA GIERA JEST SŁODZIASZNA!

txt: GANON

Wii

- Wydawca: Hudson
- Producent: Hudson
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA ■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■■■□□□□

DOBRE: Kulusie, zwierzątka i takie inne fajowe zabawki. Design leveli i słodycz wylewająca się z ekranu.
ZŁE: Godzina, w mordę? Kpina! w żywe oczy!
BRZYDKIE: Tu wszystko jest milutkie, o!

MARCELLUS: Nie kupiłbym tej gry nawet za połowę ceny, która obecnie widnieje na pudełku (189 zeta). Fakt, to i tak o przynajmniej pięć dych taniej, niż w przypadku większości gier na Wii, ale za taką cenę spodziewałbym się jednak zabawy trwającej nieco dłużej niż dwie godzinki. Faktem jest też jednak, że gra się fajnie, a wiilot się sprawdza. No ale ja grałem za friko.

I nawet nie wiem, czy wskaźnik słodkości ma odpowiednią skalę, żeby opisać to, co dzieje się na ekranie, kiedy w Wii kręci się płytka z Kororinpą. Ale muszę się do czegoś przyznać. Otóż zanim Marcel ze swym szyderczo-nonszalanckim uśmieszkiem mi jej nie wręczył, nie wiedziałem, iż coś o tak pokręconym tytule może ukazać się w Europie. Myliłem się, jak widać. To właśnie jedna z tych produkcji, o których istnieniu nie masz nawet pojęcia, dopóki nie ukaże się jakaś notka w prasie. Ewentualnie, do momentu, w którym kolega nie wyśmieje pokraczności tytułu. Naczelny do dzisiaj mówi Kororopa.

→I WCALE NIE ROPA!

Idea gry jest bardzo podobna do Super Monkey Ball. Musimy przepchać kule przez dany etap do mety, przy okazji bawiąc się w zbieranie rozmaitej maści świecidełek i znajdek. Aby ukończyć poziom, potrzebujemy, prócz dobrnięcia na sam koniuszek oczywiście, skompletować wszystkie diamenty. Cały wic tkwi w tym, iż nie poruszamy kulką, lecz planszą – przechylamy, kręcimy, obracamy. Do tego jesteśmy jeszcze rozliczani z dodatkowych błyskotek oraz czasu, w jakim ukończymy level. Gdy przetelepiemy się do mety z niezłym wynikiem, czekają nas bonusy w postaci nowych kulek i, co jasne, dostępu do dalszych etapów. Kulki różnią się przyczepnością, szybkością z jaką się toczą, nie mówiąc o specjalnych właściwościach. I tak podstawowa kulka to tylko odpowiednio uformowany kauczuk, reszta to kotki, pieski, misie koala i tym podobne, słodko-kwaśne historie. Gdy taka kulka spadnie z wysokości, podskoczy i zaczyna wydawać dźwięki i piski charakterystyczne dla danego zwierzątka. Jest to dość osobliwe i infantylne, ale urok swój ma. Idealnie wpasowuje się w kolorystykę poziomów.

Te z kolei są mocno zróżnicowane. Począwszy mało skomplikowanych, złożonych z kilku kładek, po wielkie, poskręcane spirale belek, desek, torów, hopek, trampolin, wybrzuszeń, skoczni i innych elementów. Plansze podzielone są na kilka styli, ze względu na ich położenie. Bo lewitują one w powietrzu, gwoli ścisłości. Raz unoszą się nad jakąś rozkoszną łączką porośniętą kwiatkami, innym razem zaś poruszamy poziomem, który lata sobie w ciastkarni, gdzie obserwujemy od groma słodkości i torcików z jaskrawymi posypkami, pulchniutkimi pączuszkami, kremami, całą masą bajaderek i kilogramami czekolady.

→I SUPER KORORINPA BALL

Przeprawę zaczynamy od właściwego przechylania i ustawiania pod odpowiednim kątem planszy tak, by kulka mogła toczyć się w wybranym przez nas kierunku. Co ciekawe, przy pomocy wiilota możemy miotać i kręcić torem we wszystkie możliwe strony i ustawiać go według własnego widzimisię. Warunkiem jest to, aby kulka nie spadła.

Sterowanie sprawdza się dość dobrze, obyło się bez zgrzytów typu mało precyzyjny i opaczny odczyt naszych zamiarów, czy wręcz brak reakcji ze strony gry. Dalsze poziomy, choć szybkie, dynamiczne, coraz bardziej skomplikowane i pokręcone, nie przysporzą zbyt wielu kłopotów nikomu, kto miał już, choćby krótką, styczność z wiilotem. Fakt, czasem zdarzą się rodzynki, kiedy trzeba będzie się nieco napocić i powachlować pilotem Nintendo – złożony układ toru spowoduje kilka upadków, co nie zmienia faktu, że jeden level to całe dwie minuty intensywnej zabawy. Niestety, ukończenie całości nie zajmie średnio zaawansowanemu graczowi więcej niż godzinę, maksymalnie dwie. No, chyba, że ktoś będzie chciał skosztować kolejnych 40 torów. Pomijając fakt, iż są to tylko lustrzane odbicia pierwszych czterech dziesiątek. Można postarać się, aby zdobyć dodatkowe kulki, ale czy kogoś grzeje to, że kulka pingwinek jest bardziej skoczna od misia koala? Tak też myślałem.

→I MAŁO I DROGO

To całkiem niezła pozycja, ale jak większość gier tego typu przejdzie niezauważona. Godzina zabawy to za mało, by przyciągnąć hardkorowego gracza, za mało również, by skusić casual gamera, który zapewne nigdy o tej grze nie usłyszy. A ja jej nie polecę za taką cenę, za jaką figuruje w sklepie. Choć, gdy pewnego dnia ujrzycie ją za nie więcej niż pięć dyszek, to zgarniajcie. ■■

OCENA 6.0/10
W PEŁNEJ CENIE NIE WARTA ZACHODU

■ Kororinpa nie jest miss piękności, ale do szpetoty również jej daleko. Wszystko jest takie plastikowe, wypukłe, krągłe, śmieszne i słodkie. Tekstury torów, jak i ich projekty, są wykonane schludnie, nie ma mowy o jakiejś wpadce.

KONOTACJE

Sygnał, jaki wysyła nam Kororinpa przy pierwszym kontakcie, to z pewnością nietypowość. Specyficzność popychająca naszą mózgownicę do wysiłku znalezienia jakichś konotacji i podobieństw, analogii między innymi pozycjami i dziwacznymi produkcjami, które zdążyły się już przewinąć przez czytnik naszej konsoli. Sam tytuł przyprawia nas o niedwuznaczne skojarzenia ze starym hiciorkiem od Konami, mianowicie Kuru Kuru Kururin, święcącym swe ostatnie triumfy na GameBoyu Advance. I tu faktycznie podobieństwa się kończą, wyjmując może nieco zbliżony design i kolorystykę. Super Monkey Ball to następna gra, którą sama idea Kororinpy przywodzi na myśl. Kręcenie planszą, kulka. Kolejną produkcją, z której raczej świadomie twórcy Kororinpy czerpali inspirację, jest Marble Madness, teraz już trochę zapomniana bajka od Atari. Rzut izometryczny, oszczędna grafika - celem gracza jest dotarcie kulą do mety.

VIRTUA FIGHTER 5

txt: GULASH

PLAYSTATION 3

- Wydawca: SEGA
- Producent: AM2
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA ■■■■■■■■■□
DŹWIĘK ■■■■■□□□□□
MIÓD ■■■■■■■■□□

DOBRE: Dobrze to wygląda i ładnie się rusza. Zaawansowany system do masterowania miesiącami.
ZŁE: Muzyka i dźwięki – toż to naprawdę już jest jakaś kpina.
BRZYDKIE: Plastikowe na maksa ciała postaci.

MARCELLUS: Włosy mam raczej przykrótkie, palę extramocne i z tego co mi wiadomo nie jestem Japończykiem, więc serię VF cenię sobie niżej niż od Tekkena czy Soulcalibura, ale gdybym nim był to kto wie, kto wie...

SEGA DOSTARCZA... ALE CZY DOSTARCZYŁA?

Kolejne wersje Virtua Fighter od lat cieszą się w swojej ojczyźnie kultowym statusem – nie ma innej gry wywołującej tyle emocji wśród japońskich hardcore'owców; nie ma innej gry, dla której organizuje się tyle turniejów, wreszcie nie ma innej gry, której mistrzowie są tak rozpoznawani i klepani po plecach w Japonii właśnie. Ale Kraj Kwitnącej Wiśni zawsze miał specyficzne gusta, jeśli chodzi o gry video. Konkurencja w postaci Tekkena, Dead or Alive czy Soul Calibura jest po pierwsze bardziej efektowna, niż VF, a po drugie w bardziej udany sposób przebiła się do mainstreamu poza Japonią. Krótko mówiąc – wymienione gry są bardziej popularne, niż Virtua Fighter. Sprzedano więcej kopii.

Jednak dla SEGI, która wciąż produkuje automaty, Virtua Fighter to nieustanny zastrzyk gotówki – każdy japoński salon gier musi mieć przynajmniej kilka maszyn z najnowszą wersją gry, przy których ćmiący mentolowe szlugi długowłosi młodzieńcy spędzają wieczory na ruszaniu gałką (hyhy) i wciskaniu trzech przycisków: Punch, Kick i Block. Każda maszyna przeznaczona jest dla jednego gracza, na ogół więc kilka automatów jest połączonych w sieć i stoją naprzeciw siebie. Jeśli ktoś ma ochotę zmierzyć się z akurat grającym gościem, bez pytania podchodzi do drugiej maszyny, wrzuca pieniążek i wciska Start. Bez fizycznej interferencji, pytania: „stary – zagramy" i tym podobne.

→I ONLINE? ZAPOMNIJ

Cała idea VF-a, jak i mordobić w ogóle, polega – jak zresztą wszyscy wiemy – na udowodnieniu swoich umiejętności żywemu przeciwnikowi. Nie konsoli, która gra miejscami tanio i przewidywalnie, ale właśnie drugiej osobie, sadzącej się na niewiadomo jakiego mastera. Drwiący uśmieszek zwycięzcy w odpowiedzi na minę zbitego psa przegranego, to jedna z najlepszych rzeczy definiujących konsolową rozrywkę.

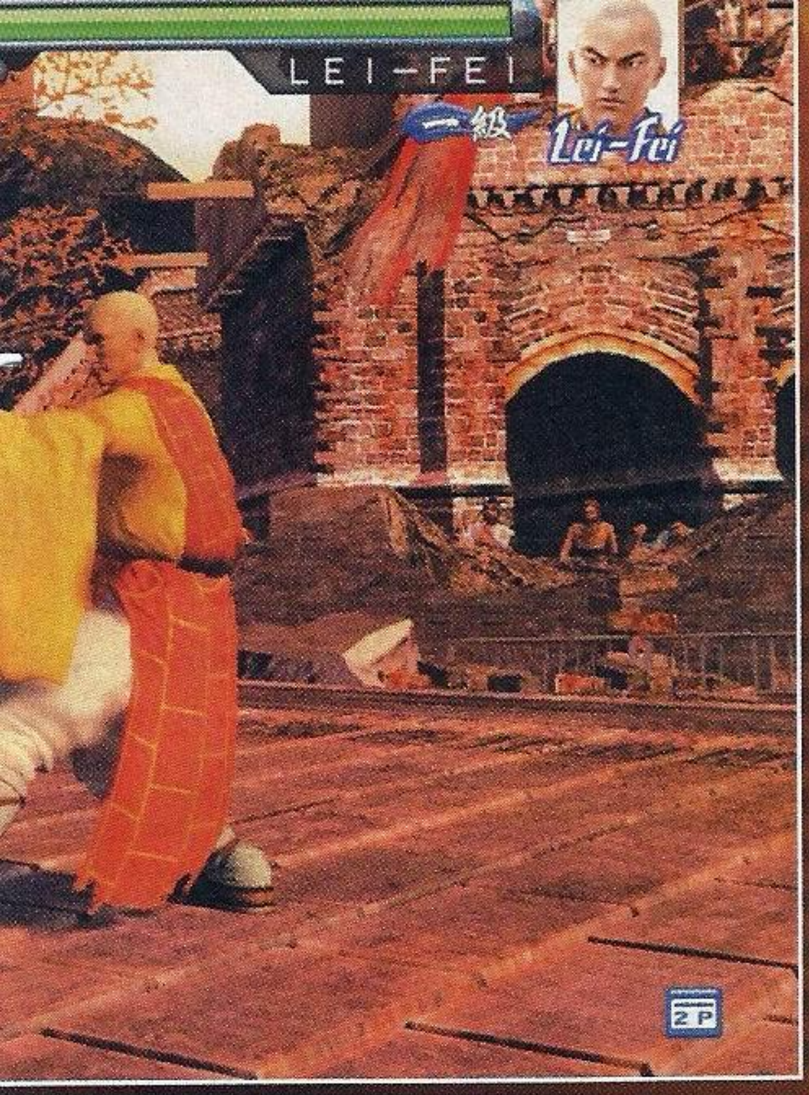
Tym bardziej szkoda, że SEGA nie dała rady wraz z nową generacją opracować kodu sieciowego dla VF5. Na pewno sporym rozczarowaniem jest brak możliwości pojedynkowania się z innymi graczami przez internet – w końcu mamy 2007 rok i żadna gra nastawiona na multiplayer, a bijatyki bez wątpienia takimi grami są, nie powinna obywać się bez tej jakże podstawowej opcji. Problem z nowoczesnymi fighterami jest jednak taki, że tutaj naprawdę liczą się milisekundy, podczas których należy wcisnąć odpowiedni przycisk, by zakończyć dobrze rokujące combo, czy założyć reversala, bądź zbić cios przeciwnika. I jest to coś, czego najwyraźniej po prostu nie da się zrobić w obecnym stanie internetu. Pewnie, w Dead or Alive 4 na Xboksie 360 da się grać przez sieć, ale nie sposób uniknąć lagów, które psują część przyjemności. AM2 stwierdziło zatem, że się nie da i żadnego trybu online nie wrzuciło. Mogło jednak poeksperymentować nieco i stworzyć sieciowe listy rankingowe, albo możliwość wymieniania się przedmiotami, czy rozbudować nieco VF.TV, które w obecnym stanie jest raczej atrakcją przyrodniczą, niż pełnoprawną opcją w grze. Pozostaje zatem walka jeden na jeden, z graczem siedzącym obok, co w naszym kraju będzie niezwykle trudne z dwóch powodów – po pierwsze Virtua Fighter nie jest popularną

serią i ciężko znaleźć partnera do młócki. A po drugie, jeśli już nawet pojawi się przypadkowy contender, to przypuszczalnie jego skille będą opierać się na Punch-Punch-Kick i rzutach z bliskiej odległości. I na pewno nie doceni całej roboty, jaką odwaliłeś w Quest Mode, odblokowując nowe bajerki.

→I THIS IS HOW WE DO IT

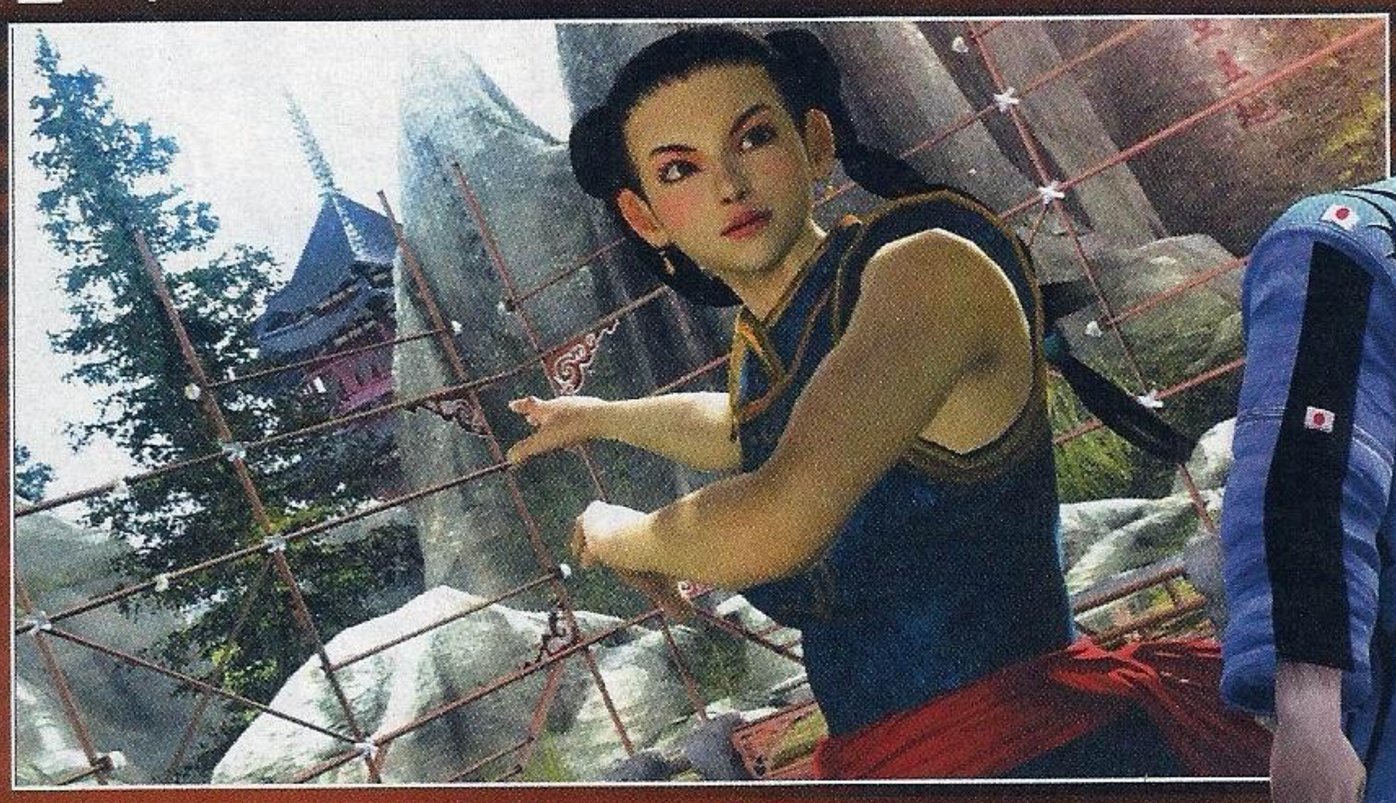
System gry niezmiennie opiera się na trzech przyciskach – Piącha, Kop i Blok. Ich kombinacje, w połączeniu w kierunkami (właśnie – nie można grać analogiem, a jedynie krzyżakiem) oferują dziesiątki i setki technik. System Virtua Fightera w znacznej mierze opiera się na odpowied-

■ Ekipa powróciła w niezmienionym składzie, w towarzystwie dwójki nowych fighterów. Czas jednak, by Sega zastanowiła się nad kilkoma kwestiami i wyszła ze stereotypów późnych lat osiemdziesiątych i wczesnych dziewięćdziesiątych – Jacky i Leon wyglądają, jakby za często odwiedzali stronę www.pedałowo.pl, a niektóre gesty postaci czy wydawane przez nie odgłosy budzą częściej uśmiech zażenowania, niż radości. Czas na redesign tej serii, naprawdę.



■ W next-genowej odsłonie Virtua Fightera możemy podziwiać takie na przykład detale, jak owłosienie pleców (yuck...) Jeffry'ego. Mała rzecz, a cieszy. Prawda?

NA PEWNO SPORYM ROZCZAROWANIEM JEST BRAK MOŻLIWOŚCI POJEDYNKOWANIA SIĘ Z INNYMI GRACZAMI PRZEZ INTERNET – W KOŃCU MAMY 2007 ROK



nim timingu, co oznacza, że chcąc wyprowadzić combo składające się z kilku ciosów, trzeba naduszać przyciski w odpowiednim, specyficznym momencie. Dodam, że liczonym w milisekundach, aka klatkach animacji. Gra praktycznie nie wybacza potknięć i jeśli chcecie osiągnąć jakieś konkretne rezultaty, nie pozostaje nic innego, jak mozolne i długie ćwiczenia, obserwacje i samo... doskonalenie. Standardowo podmapowano kombinacje przycisków pod Rki i Lki na górze joypada, co ułatwia sprawę, ale to zawsze była gra pisana z myślą o joystickach i jeśli ktoś ma ochotę poświęcić pół życia na opanowanie Akiry w stopniu mistrzowskim, lepiej niech ściągnie sobie jakiś Arcade Stick zza oceanu, bo na padzie wcześniej osiwieje, niż dojdzie do perfekcji. Powracają wszyscy zawodnicy z VF4, oczywiście bardziej zaawansowani wiekowo – pijany mistrz Shun wygląda już jak żywy trupol. Z kolei Lau, choć suchy i w dalszym ciągu wysportowany, prezentuje się jak stary dziad. Lion zapuścił nieco włoski (choć mutacji jeszcze nie przeszedł i dalej z pewnością wiesza sobie nad łóżkiem plakaty Nicka Cartera z Backstreet Boys), Brad i Goh są równie odrażający, jak byli. Laski... Pai, Sarah, Vanessa już ani ziębią, ani grzeją – fajnie za to wygląda Aoi w swoim kimonie, a jej arena z japońskim ogrodem w zimie jest bez wątpienia najciekawszą w grze. Jeffry i Wolf... Nawet nie chce mi się pisać. Oczywiście fani zagłębiający się w system znajdą sporo nowych technik dla każdej postaci, lepszy balans dla ciosów i tak dalej, i tym podobne, ale to przecież oczywiste rzeczy z każdą kolejną częścią nowej mordobitki

Nowa para zawodników udała się niebieskim przynajmniej połowicznie. Cennym nabytkiem dla serii jest El Blaze, luchador – meksykański zapaśnik w kolorowej masce. Jego styl opiera się o proste ciosy i rzuty, w akcji wygląda bardzo efektownie i jest zdecydowanie szybszy niż wspomniana para kochanków w postaci Jeffry'ego i Wolfa. Gra się nim przyjemnie. Doszła także Eileen (czytaj Ajlin); filigranowa dzieweczka z zacięciem na małpie kung-fu. Jak zapewne wiecie, popularność takich postaci podczas multiplayerowych sesji w kilka osób jest znikoma, więc nie sądzę, by ktoś poza hardcore'owcami dłubiącymi od lat w Virtule poznał się na jej subtelnych i niezwykle szybkich stringach. Nie, nie majtkach – seriach ciosów.

→| QUEST I TELEWIZJA

Właśnie, Quest Mode to opcja, przy której na dłużej zatrzyma się samotny gracz, gdy pokona już ze dwa razy metalową matkę Kage'a w trybie Arcade. Podobnie jak w czwórce, jest to swego rodzaju symulacja wycieczek do salonów gier. Bardzo podobnie jak w czwórce, trzeba dodać – nie zaobserwowałem tu specjalnie wielu zmian. Gracz zostaje rzucony na mapkę pokazującą salony gier w okolicy, a spośród nich wybiera miejsce, w które chce się udać – tam grają wirtualne chłopaki (na pewno mają skórzane spodnie, długie włosy zasłaniające pół twarzy i jarają mentole – jak wszyscy japońscy mistrzowie VFa). Salony zresztą podzielone są na miejsca dla początkujących, zaawansowanych i prawdziwych mistrzów, co jest również wyraźnie zaznaczone na mapie. Przebywający w nich przeciwnicy są opisani statystykami – mają swoje ksywy, widać ich stosunek zwycięstw i porażek, dzięki czemu mniej więcej wiadomo, z kim będziemy mieli do czynienia. Taka jest teoria – w praktyce salony wyszczególnione jako miejsca dla początkujących i średnio zaawansowanych graczy to miejsca, do których po prostu nie warto łazić – walczący tam goście są po prostu głupi i nadziewają się na podstawowe ciosy, zapominają blokować, praktycznie nie ma radochy z oklepywania ich facjat. W salonach organizowane są też turnieje, w których – po wcześniejszym oklepaniu bandy lamusów i zdobyciu odpowiedniego miejsca w rankingu – możemy uczestniczyć. Jednak według SEGI, główną atrakcją w Quest Mode są bonusy do

DOJO

Dojo to tryb, w którym każdy fan fighterów spędza najwięcej czasu ćwicząc własne umiejętności niemal do upadłego. Virtua Fighter 5 to bardzo skomplikowana i wymagająca gra, o czym przekonacie się próbując wyprowadzić kolejne kombinacje pojawiające się na ekranie – można bowiem zdać się na konsolę, która wyświetla kolejne ciosy na ekranie, bądź też wybrać z listy specyficzne kombinacje i skupić się na masterowaniu właśnie ich. Można włączyć tak zwany Input, pokazujący z dokładnością do liczby klatek animacji (frame'ów) kolejno wciskane przez nas przyciski. Można wreszcie wyłączyć w diabły to całe cholerstwo i po prostu obijać do woli stojącego nieruchomo przeciwnika.

Szkoda jednak, że SEGA nie pomyślała o demonstracji ciosów przed ich wykonaniem i dokładnym opisaniu, ile czasu musi minąć między wduszeniem kolejnych przycisków. Bo ćwiczenie niemal na pałę okazuje się niezwykle trudną i wymagającą pracą – przydadzą się wydruki ciosów z internetu, bez tego początkujący gracze zatrzymają się nawet na czwartym combosie.

Ciekawą opcją w Dojo jest Time Attack, który pozwala przećwiczyć opanowane ciosy właśnie na czas – to swoista mini-gra testująca nic innego, jak skill. I grana tylko dla własnej satysfakcji.

■ Areny faktycznie są ładne, ale nie stanowią jakiegoś szokującego kroku do przodu w stosunku do czwartej części. Więcej bajerków w postaci efektów świetlnych i innych refleksów zawsze jest mile widziane; podobnie jak rozwalające się pod naporem ciał barierki.

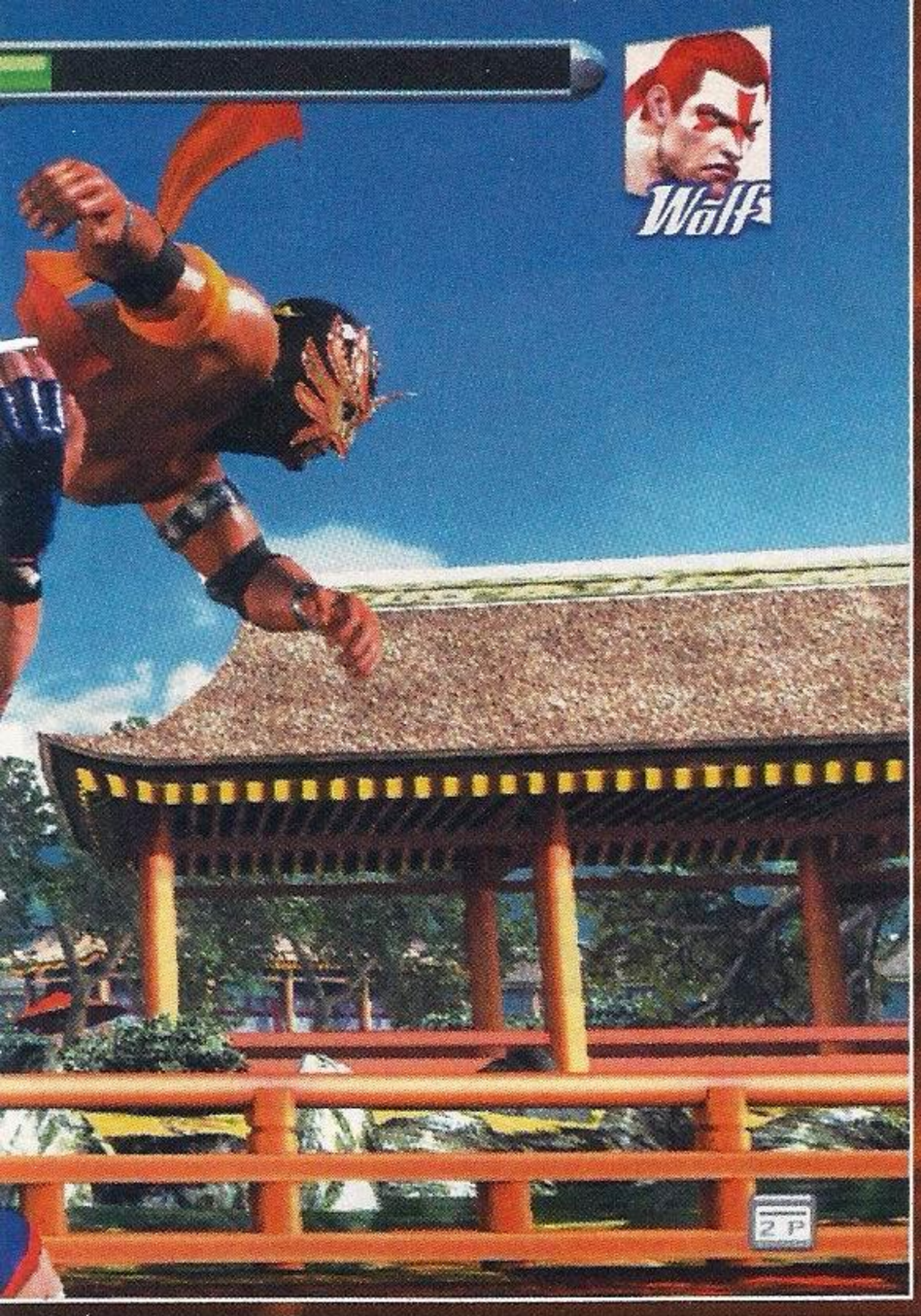
odblokowania. Wygrywając kolejne walki zdobywamy przedmioty i kasę (za którą można kupić przedmioty) – elementy ubioru, stroje, emblematy... No nie wiem jak to będzie z Wami, ale mi raczej szybko znudziło się obracanie Liona czy Akiry i kupowanie im okularków, pieszczoch na ręce czy nowych par butów. Ja wiem że kustomizacja to naprawdę fajna sprawa i z pewnością wspaniale jest móc wygrać kilka walk Akirą w lenonkach, ale, że tak to ujmę, lalkami raczej nie bawiłem się w wieku szczenięcym, a jeśli już, to zamiast przebierać je – urywałem im głowy i wypruwałem ze środka gałgany. Uprzedzę pytanie – kotów nie męczyłem.

Kilka miesięcy temu pisałem w Neonie o VF.TV. W japońskich salonach ustawiono wielkie telewizory, na których lecą specjalne programy o Virtua Fighterze – wywiady z najlepszymi graczami, powtórki spektakularnych walk okraszone komentarzem i inne fajne, dla fanatyków gry, bajerki. W konwersji z tego wszystkiego została możliwość wyboru zawodników i obserwowania jak konsola walczy z konsolą. Jasne, można w ten sposób uczyć się nowych technik, czy podpatrywać ciosy i przejścia, ale to kolejna zmarnowana okazja, by ruszyć choć trochę do przodu. Dlaczego SEGA nie postawiła kilku serwerów by umożliwić graczom wrzucanie swoich walk, z których są szczególnie dumni i umożliwienie oglądania tego innym? Na pewno gracze z Europy chętnie obejrzeliby jak wymiatają Japończycy czy Koreańczycy bezpośrednio z poziomu gry, a nie gapiąc się na rozpikselowane i przekodowane obrzydlistwa z YouTube. Jeśli niebieskim zależy na promowaniu tej serii i tym, by zyskiwała na popularności, dlaczego nie spróbować zbudować jakiejś choćby minimalnej platformy sieciowej zrzeszającej graczy z całego globu? Nie wiem, ale dla mnie to kolejna stracona szansa, bo Virtua Fighter 6 pewnie pojawi się najwcześniej za dwa, trzy lata.

→I WIDZĘ/SŁYSZĘ

Oprawa graficzna zawsze była mocną stroną serii; w końcu to okręt flagowy SEGI, zawsze pokazujący moc ich najnowszej płyty kolejnych automatów. Virtua Fighter 5 również wygląda znakomicie i naprawdę ucieszy wszystkich posiadaczy PlayStation 3 z wielkimi telewizorami HD. Rozdzielczość 720p pozwala na ukazanie wielu szczegółów wcześniej po prostu niewidocznych, a animacja postaci jest znakomita i cudownie płynna. Na początku przeszkadza trochę fakt, iż wojownicy wyglądają nieco plastikowo, bo pod wpływem oświetlenia ich skóra nabiera dziwnego połysku, ale bardzo szybko można się do tego przyzwyczaić. Przestaje kłuć w oczy. Kapitalnie prezentują się tła, a przed każdą walką obserwujemy krótki, acz efektowny przelot kamery prezentujący ładną panoramę. Niektóre areny są otwarte i można wyrzucić przeciwnika poza ring, kończąc walkę w kilku ciosach – inne mają barierki i ograniczniki, które efektownie rozwalają się pod wpływem uderzającego w nie ciała. To bardzo, bardzo ładna gra, naturalnie śmigająca w 60 klatkach animacji na sekundę i nie zwalniająca nawet na chwilę.

SEGA w mojej skromnej opinii zawsze „słynęła" jako jeden z najgorszych twórców



■ Virtua Fighter 5 to w dalszym ciągu skillowa i wymagająca gra, jednak opanowując ją na nawet na średnim poziomie można doskonale się bawić w trybie Quest, symulującym wycieczki do lokalnych salonów gier. Konsola podsyła różnych przeciwników – raz jest łatwo, innym razem trudno, ale na ogół zawsze inaczej.

■ El Blaze dość szybko dołączył do panteonu postaci którymi gramy czasem w redakcji – rusza się fajnie i efektownie. Poczekajcie jednak aż usłyszycie, co ma do powiedzenia po wygranej walce... Ręce Wam opadną szybciej, niż zrywaliście folię z nowej gry.

oprawy audio wśród japońskich developerów – nie potrafię przypomnieć sobie gry niebieskich (może poza serią Panzer Dragoon), która zachwyciłaby mnie właśnie dźwiękiem. Na ogół bywało wręcz przeciwnie – rzępolenie dobywające się z ich gier nigdy do mnie nie przemawiało. I nie inaczej było z kolejnymi VF-ami. Jednak tym razem SEGA dostarczyła najlepszy soundtrack w historii gier video! Nie no, oczywiście żartuję – żenada trwa w najlepsze i to, co dochodzi z głośników, to w najlepszym razie hard-rock z lat osiemdziesiątych. To wszystko jednak jeszcze mały pikuś przy głosach postaci, które, jak wiecie, zawsze mają coś do powiedzenia zarówno przed, jak i po walce. No tu już SEGA po prostu przegięła pałkę i nawet osobę tolerancyjną, za jaką osobiście pragnę uchodzić, odrzuci ten tragiczny bełkot. O ile Kage wymrukuje z siebie jakieś dziwnie brzmiące spółgłoski, tak choćby Wolf, Jacky, El Blaze czy Lion nie tylko wygadują jakieś piramidalne bzdury (w stylu: „moje ciało jest najlepszą bronią”... litości, to się do „Gejzera” nadaje, a nie do mordobitki), to jeszcze robią to tak żałosnymi głosami, że litość bierze. Ja rozumiem że bishonen to bishonen, ale to ponad moje siły. Dorzućcie do tego nie zmieniające się od ponad dekady efekty dźwiękowe towarzyszące choćby kopniakom z półobrotu (słynne „swoosh”, które poznam nawet przez sen), a otrzymacie pełny obraz nędzy i rozpaczy. Piętro w biurze, gdzie dźwiękowcy z SEGI nagrywają takie cuda, powinno być zdecydowanie wyburzone, ludzie zwolnieni, a na ich miejsce zatrudnione chłopaki z jakimś gustem. No ale tradycja musi być, jak to w Japonii.

→| NIEŹLE, ALE...

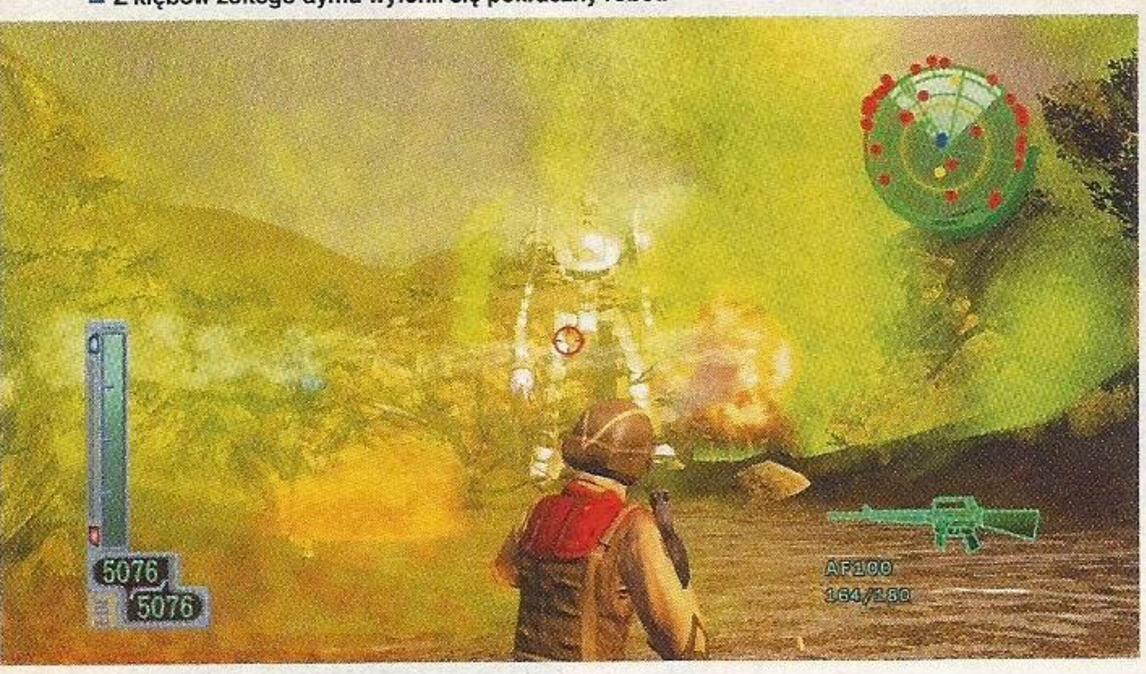
Virtua Fighter ma długą, bo blisko czternastoletnią historię i ze wszech miar zasługuje na szacunek. Tylko, że mechanizmy rządzące tą grą również mają czternaście lat i choć cały czas są rozwijane i poprawiane, nie następują w nich jakieś większe zmiany, po których zupełnie nowy w temacie i nie znający wcześniej Akiry, Lau czy Sarah gracz powiedziałby „o fak muszę w to zagrać”. Tym bardziej szkoda, że przy przeskoku na nową generację sprzętu nie nastąpiły także jakieś większe zmiany w samym systemie. Oczywiście, sam lubię powtarzać: „nie warto dłubać i psuć tego, co jest dobre” i wcale nie chcę, żeby z VFa robić chodzoną mordobitkę, ale dla osób, które nie spędzają kilku godzin tygodniowo na wertowaniu stron z faq'ami i nie potrafią przez sen wyrecytować kombinacji SPODa Akiry ta gra będzie po prostu piątą wodą po kisielu, a wciskając PPK nie zagłębią się w jej system.

Także dla graczy, którzy mieli wcześniej na PS2 czwartą część, będzie to po prostu prawie ta sama gra w nowej oprawie graficznej. Ale ta recenzja nie jest dla nich – hardcore'owi fanatycy już i tak tę grę mają wraz z PlayStation 3, bądź i tak ją kupią, gdy ukaże się latem na Xboxa 360. Tymczasem przydałby się jakiś mocniejszy akcent, choćby w postaci zmuszenia graczy do nauki nowego systemu i zagrywek, coś, co na przykład Konami doskonale udaje się co roku z Pro Evolution Soccer. To na pewno wspaniała gra, którą warto kupić, ale – oprócz podkręcenia grafiki – stoi w miejscu od ładnych kilku lat. Namco do Tekkena wrzuca jakieś kręgle, siatkówki, dodatki, renderowane outra, słowem – masę atrakcji dla fanów swojej gry, by każda kolejna część była warta zakupu. Tymczasem SEGA idzie raczej po linii najmniejszego oporu. ■■

OCENA 8.0/10

ŚWIETNE I PRZEŚLICZNE MORDOBICIE

■ Z kłębów żółtego dymu wyłonił się pokraczny robot.



txt: MARCELLUS

EARTH DEFENCE FORCE 2017

NAJWIĘKSZA AKCJA DEZYNSEKCYJNA ŚWIATA

XBOX 360

- Wydawca: D3 Publisher
- Producent: Sandlot
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA ■■■■□□□□□□
DŹWIĘK ■■■□□□□□□□
MIÓD ■■■■■■□□□□

DOBRE: Kolosalny mayhem, klimat filmów klasy B.
ZŁE: Brak autosave'a! słabe sterowanie, nie ma trybu online.
BRZYDKIE: ...a raczej pokraczne potworki.

GULASH: Znacie mój gust – na ogół wolę ponaciskać godzinami spust, niż włóczyć się po lochach i levelować postacie. Dziwnym nie jest zatem, że Earth Defence Force 2017 przypadło mi do gustu o wiele bardziej, niż Marcellusowi (który – o dziwo – wystawił tej grze całkiem wysoką ocenę). Jest coś hipnotyzującego w Nicniewidzę i Wciskamspust, jest fachowy klimat filmów z lat czterdziestych, są gigantyczne wręcz monstra czekające na unicestwienie. No i możliwość grania dosłownie w kółko, dzięki nowym broniom. Ale naturalnie nie jestem zaślepiony i w pełnej cenie (ok. 40 Euro) tej gry bym nie kupił. Ale jeśli będziecie mieli okazję pożyczyć – z pewnością warto to zrobić.

Taka akcja musi być przeprowadzona konsekwentnie i dokładnie, a przez to monotonnie. Wiem o tym każdy, kto mieszka w tak zwanym „mrówkowcu", które nazwę swą zawdzięczają raczej mrówkom faraona niż ilości mieszkańców. Tym razem plaga mrówek nie dotyczy jakiegoś tam bloku z epoki gierkowskiej, ale całego świata – oto w roku 2017 Ziemię najeżdżają kosmici i na rozgrzewkę rzucają na miasta mrówki wielkości ciężarówek. Na całe szczęście nasza dzielna obrona jest przygotowana na takie niespodzianki i do boju ruszają dzielne siły EDF, a wśród nich nasz anonimowy bohater. Brzmi jak fabuła filmu, przy którym Żołnierze Kosmosu to arcydzieło? Bo tak właśnie jest, cała pseudofabularna otoczka tego shootera tpp jest żałosna. I już, już miałem ochotę to wszystko wyśmiać, gdy nagle zorientowałem się, że tak właśnie miało być, bo tak to sobie wymyślili jej autorzy po prostu. Ich wola.

→I KRUCHO Z KASKĄ

Braki budżetu widać w dosłownie każdym elemencie tej gry – taką grafikę, tyle że w niższej rozdzielczości pociągnąłby zapewne nawet Dreamcast, wszystkie tekstury i obiekty są proste, ikonki znajdek (bronie, zbroje, zdrówko) są dwuwymiarowe... W XXI wieku! A to tylko początek – udźwiękowienie jest żałosne: towarzysze broni gadają ciągle te same głupoty w stylu: „nie podchodźcie bliżej, to niebezpieczne!" (gdy jednocześnie pchają się w sam środek walki), w grafice pełno błędów – martwe mrówki przenikają przez wszystko na co wpadną, zaś animacja ich śmierci jest zawsze identyczna, tak samo jak efekt walącego się budynku. Podobnie jest z całą resztą przeciwników – na początku wyglądają świeżo, ale przez to, że gra rzuca ich na nas całymi hordami, szybko zaczynają powszednieć. I pewnie dlatego też co kilka misji witamy się z nowym wrogiem – na początku będą to po prostu mrówy, które nie sprawiają większych kłopotów (na poziomie Easy i Normal, powyżej robią się groźne), potem nadlecą maszyny bojowe, następnie nadejdą gigantyczne, srebrzyste roboty z ogromnymi splu-wami zamiast ramion, przypałętają się ogromne pająki rozsnuwające po mieście swe sieci i tak dalej i dalej. Czasami następuje też powrót do znanych już przeciwników, a co jakiś czas na swej drodze napotkamy bossa w postaci wielkiego robota lub statku kosmicznego. Jednak grafika to nie same minusy – wielkie roboty kroczące są całkiem fajnie animowane, potężne eksplozje przesłaniają cały ekran i wprawiają okolicę w drżenie. Ale to rodzynki, bo pierwszym imieniem tej gry jest Nicniewidzę, a drugim Wciskamspust. Nie widać nic, bo na przykład podczas rzezi mrówek wszystko wkoło spowite jest zieloną mgiełką tryskającej z ich ciał posoki, przetykaną tu i ówdzie żółtym kolorem wypluwanych przez nie kwasów. I co gorsza wtedy gra potrafi, mimo prostoty grafiki, poważnie zachrupać. W takich momentach nie pozostaje nic innego, jak wciskanie spustu do oporu w próbie rozwalenia każdego przeciwnika, jaki znajdzie się w zasięgu strzału. W pozostałych zresztą też... Często cierpią na tym towarzysze broni – wystarczy jedna kulka, by wysłać ich na tamten świat.

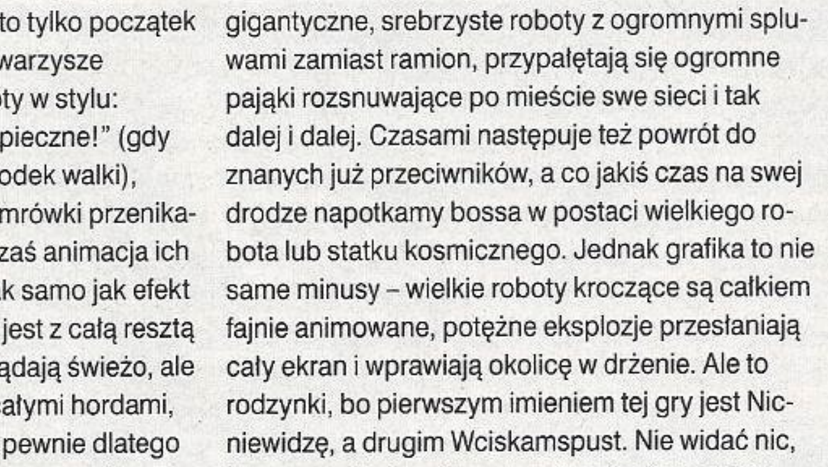
Zasadniczo jednak radzą sobie całkiem nieźle – demolują okolicę, strzelają do wszystkiego, co się rusza i choć giną dość łatwo, to nie ma się co martwić – w następnej misji przyjdą ich następcy.

→I MA TO COŚ?

I to wszystko – naprawdę nie ma w tej grze żadnej głębszej filozofii – trzeba zwyczajnie rozwalić dziesiątki i setki wrogów, bez głębszej taktyki, bez kombinowania – liczy się tylko celność i moc trzymanej w łapie broni. Na tym właśnie polegają pięćdziesiąt dwa poziomy tej gry. Ale żeby nie było za prosto, można je przejść na pięciu poziomach trudności, bo im trudniej, tym lepsze bronie zdobędziemy zbierając wypadające ze zwłok ikonki. Coś jeszcze? Potrafi wciągnąć na dłuższą chwilę i nawet nie do końca wiadomo dlaczego. Czy w nadziei, że stanie się nagle fajniejsza, czy też rzeczywiście coś „magicznego" w sobie ma? Coś, co przykuwa wbrew wszystkim tym technicznym niedoróbkom? Owszem strzela się bardzo fajnie, rozwałka jest naprawdę nieprzeciętna, wszystko można też zniszczyć, ale nie jest to w sumie nic bardziej skomplikowanego niż Defender (choć trzeba przyznać, że gra jest trudna), tyle że w niedorobionym 3D, z kiepską pracą kamery, dziwnym sterowaniem i masą błędów. Ale jak komuś przypadnie do gustu to można pograć, zwłaszcza w coopa na jednej konsoli (trybu online brak). Byle nie za długo na raz, bo solidnie ogłupia! ■■

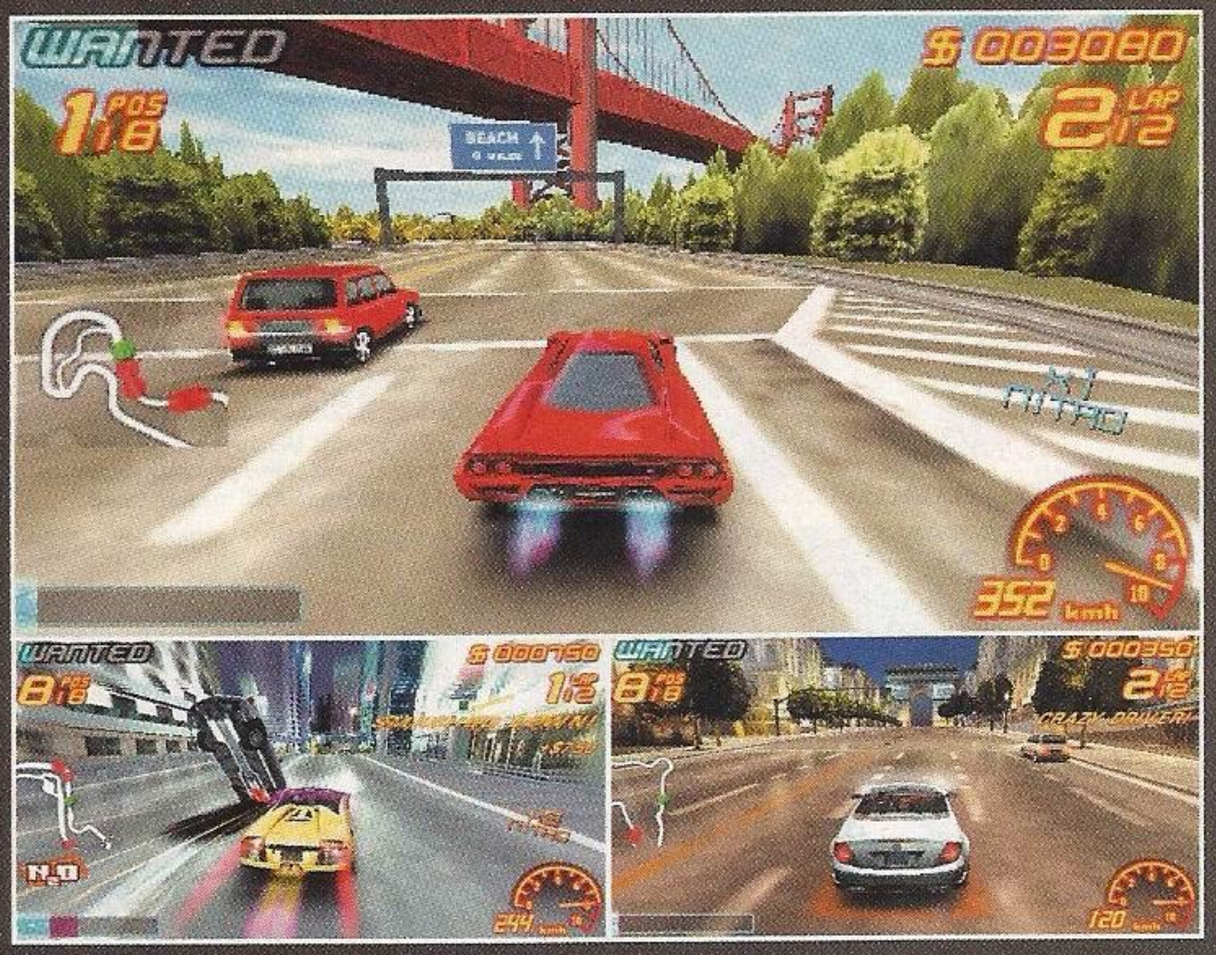
OCENA 6.1/10
POWRÓT DO ZAMIERZCHŁEJ PRZESZŁOŚCI GIER

■ Mrówki, mechy, prawdziwa inwazja, którą trzeba powstrzymać za wszelką cenę. Za wszelką? Hmm... Jak za pięć dych, to można spróbować.



150 broni

Podczas gry zdobywamy nowe rodzaje broni, a im wyższy poziom trudności ustawimy, tym mocniejsze modele możemy znaleźć. Co sprawia, że każdy level można przechodzić po parę razy. To zresztą jedyna droga do zdobycia wszystkich achievementów. Podczas jatki napotkamy też pojazdy, które pomogą nam pokonać wrogów... albo i nie, bo ich przydatność jest dyskusyjna. Czołg jest niecelny, helikopter niesterowny, ślizgacz słaby, a mech – powolny. Ale fajny. Dla urozmaicenia zabawy można się nimi pobawić.



ASPHALT: URBAN GT 2

MIAŁO BYĆ PORÓWNANIE

txt: qsh

PSP

- Wydawca: Ubisoft
- Producent: Virtuos
- Liczba graczy: 1 (4)

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■■■□□□

DOBRE: Całkiem sporo – furki, tryby, szybkość i efektowność...
ZŁE: Dopóki się nie porówna się tego wszystkiego z Burnoutem. Niestety. I wtedy...
BRZYDKIE: Staje się wiele ważnych elementów.

MARCELLUS: Qsh ma rację – gra kręci tylko do chwili porównania jej z najnowszym Burnoutem. Dopiero po takim doświadczeniu czuć, że to dwie ligi programowania. Obie produkcje mogłyby nawet zawalczyć, ale po dłuższym kontakcie z dziełem EA, Asphalt: Urban GT 2 nie bawi wcale, albo tylko tych, co lubią sponiewierać auto spojlerem. Zły moment premiery wybrało Ubi dla tej gry, niestety. Bez wątpienia lepszą opcją będzie Burnout: Dominator.

Tak się składa, że jakiś tydzień przed dostaniem Burnouta, w moje łapska wpadł Asphalt Urban GT 2. Mając w pamięci miłe chwile spędzone z tą grą na komórce pomyślałem, że w gatunku zręcznościowych wyścigów wciąż jest sporo do powiedzenia, szczególnie na PSP. I nie zawiodłem się – po odtwórczych NfSach nareszcie przyszedł czas na coś świeżego.

Grę otwiera efektowne intro, w którym główną rolę grają ekskluzywne furki, policja i efektowne ewolucje na ciekawych trasach. Miło zaskoczył mnie fakt, że w trakcie zabawy znalazłem wszystkie te elementy.

Menu prezentuje iście spartańskie podejście – są mistrzostwa, jest Arcade, multi, opcje, zabawa z czasem i inne, standardowe tryby. Dopiero w podkategoriach można doszukać się kilku miłych niespodzianek. Można wcielić się w stróża prawa i ścigać łamiących przepisy piratów drogowych, można samemu nastawić się na jak sianie jak największego spustoszenia.

Do dyspozycji gracza oddano wiele, naprawdę wiele maszyn. Gdy zobaczyłem tablicę z producentami, aż z wrażenia pokazałem ją bratu, a ten zapytał, czy w Gran Turismo będzie więcej. Jak się okazało, część stajni oferuje tylko jeden model, ale i tak wybór przyprawia o miłe mrowienie na plecach. Są SUV-y, można dosiąść motocykli różnych klas, mamy sportówki i tradycyjne, japońskie produkcje przeznaczone do tuningu. Właśnie – bo zmieniać i dostosowywać do własnych upodobań można całkiem sporo, licząc od silnika (turbo, hamulce, zawieszenie) a na naklejkach kończąc, po drodze zahaczając o spojlery (gotowe zestawy, niestety).

Gdy odliczanie kończy się, fura (bądź motocykl) nabiera prędkości całkiem sprawnie. Z trasy zbierać należy pliki banknotów i butle z dopalaczem. Trzy zbiorniki czekają, by je napełnić i odpalić nawet na raz, co owocuje naprawdę miłym poczuciem pędu. Obraz zaczyna się trząść, dźwięk załamuje się, a otoczenie bardzo szybko zmienia swoje oblicze, ponieważ trasy obfitują w różne atrakcje. Do takich zaliczyć trzeba przeróżne skocznie, mosty, tunele i nagłe wzniesienia. Mało tego – wraz z dzikim pędem wzrasta poziom zainteresowania ze strony stróżów prawa. Z czasem nad głową pojawia się nawet helikopter, który łatwo nie odpuszcza, wypuszczając w naszą stronę wiązkę zatrzymującą pojazd – trzeba gazować na złamanie karku.

Bardzo przyjemne wrażenie pryska w momencie... Zapoznania się z Dominatorem – grą opisywaną tuż obok. Grafika, choć ładna sama w sobie, nie wytrzymuje porównania z dziełem EA, pęd jest jakby na pokaz, a model jazdy nie może się określić, ponieważ poślizgi nie są tak instynktowne. Przewagą jest bardzo duży garaż, licencja na tenże, tuning i policja. Słabiej wypada reszta, ale i tak nie jest nawet średnio, a sporo ponad to. ■■

OCENA 7.1/10

NIE PORÓWNYWAĆ Z KOLEGĄ Z BOKU – NIE W TYM MOMENCIE

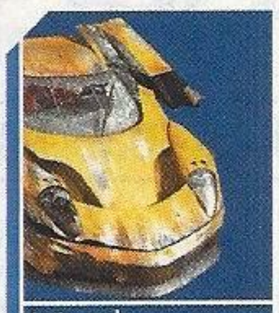
BURNOUT: DOMINATOR

NAJLEPSZY Z NAJLEPSZYCH

Gdyby zorganizować wyścig wśród najlepszych gier samochodowych na PSP, zakwalifikowałoby się raptem z pięć pozycji. Wrzucilibyśmy Ridge Racera, TOCA, Burnout Legends, WRC i, powiedzmy, tę oto produkcję – **Burnout Dominator.** Pod kątem radości płynącej z jazdy, według mnie, B:D dublowałby wszystkich przeciwników już na pierwszym okrążeniu.

Czekając na konwersję GT na PSP myślałem, że osiwieję. Dobrze, że włosy mi tylko wypadły, gdy widziałem, jak jeden z moich ulubionych gatunków – wyścigi – nie może doczekać się ryjącego plecy przedstawiciela. Koniec z tym impasem. Wraz z nowym Burnoutem nadeszła nowa jakość, nowe podejście i nowy król. Mamy tutaj bowiem do czynienia z jedną z najlepszych gier na PSP w ogóle!

Fan zręcznościowych wyścigów zna tę markę doskonale. Jeśli nie – proszę bardzo – skrót, o co tutaj w ogóle jeździ. Burnout jest niesamowicie szybką grą, w której główny nacisk położony został na agresywną, ryzykowaną i szaloną jazdę. Nie oferuje ani jednego licencjonowanego samochodu, za to pełen garaż wariacji na temat współczesnych i dawniejszych dokonań motoryzacji. Wozy podzielone są na siedem klas, w każdej czeka trzynaście zadań do wykonania. Bo nie samym ściganiem Burnout stoi.



txt: qsh

PSP

- Wydawca: EA
- Producent: EA
- Liczba graczy: 1 (6)

GRAFIKA ■■■■■■■■■■
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■■■■■□

DOBRE: Pęd, grafa, poziom trudności, długość zabawy, tablice wyników.
ZŁE: Niektóre utwory z sountracku.
BRZYDKIE: Czasem wypadki wkurzają.

Tryby zabawy znane są z poprzedników – nowością jest zabawa w mijanie uczestników ruchu o grubość lakieru oraz tryb Maniac.. Do tego dochodzi Road Rage – zawody polegająca na spychaniu przeciwników na ściany, pod koła ciężarówek i inne przeszkody – taki deathmatch z respawnami. Są też zabawy z czasem, łańcuszki-mistrzostwa. Wspomniany Maniac łączy jednak je wszystkie, wymagając od grającego wspięcia się na najwyższe szyty umiejętności. Haczyk tkwi centralnie w oku, ponieważ teraz pasek dopalacza działa inaczej, niż dotychczas. Pędząc na złamanie karku trzeba go napełnić do końca, odpalić go i zacząć już nabijać następny, buforując go i układając w sumie całe ich serie. Brzmi skomplikowanie – sprawdza się genialnie.

Czasem najmniejszy błąd kończy się restartem, czasem chciałem cisnąć konsolą o ziemię, raz na wykładzie aż podskoczyłem, gdy mając łańcuszek dopalaczy x14 o włos minąłem ciężarówkę. Dobrze, że nie widział tego wykładowca. Ja za to dokładnie widziałem zawsze, co się dzieje na ekranie, a to dzięki rewelacyjnej oprawie i płynnej animacji. Słuchawki również warto wetknąć w uszy (lub założyć na łeb).

Gra jest idealną konwersją z PS2. Po więcej szczegółów zapraszam więc do recenzji z poprzedniego numeru – wszystko „tam" sprawdza się „tu". Tyle, że na PSP ocena musi być wyższa – jest multi, są tablice wyników i będą paczki do ściągnięcia, ha! ■■

OCENA 9.4/10

BURNOUTA NAWET PANEK NIE DOGONI

mArgines

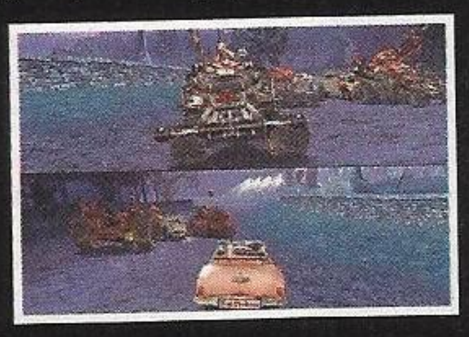
ZNALEZIONE POD BIURKIEM

EARACHE EXTREME METAL RACING

■ Konsola: PS2 ■ Wydawca: CodeMasters ■ Ocena: 4.2/10

Większość gier powstaje dla pieniędzy jakie mają zarobić, a przy okazji dla radości graczy. W tym przypadku nie mogę się jednak pozbyć wrażenia, że ten tytuł powstał dla muzyki.

Tytuł gry jest w pełni uzasadniony, naszym bojom towarzyszy bowiem bardzo ciężka nuta w wykonaniu zespołów labelu Earache Records właśnie. Choć osobiście – mówiąc delikatnie – nie jestem fanem tego typu muzyki, to tutaj sprawdza się ona doskonale.



Earache Extreme Metal Racing to hybryda dwóch gatunków: z jednej strony jest to wyścig dla jednego gracza ze standardowymi trybami, z drugiej oferuje bardzo fajną rozgrywkę dla dwóch graczy z gatunku Deathmatch. Pojazdy charakteryzują się dostępnością różnego rodzaju sprzętu siejącego śmierć, który z sadystyczną przyjemnością stosujemy na przeciwniku. Chociaż na split screenie nie widać specjalnie wiele – gra przeciwko kumplowi siedzącemu na fotelu obok sprawdza się naprawdę dobrze.

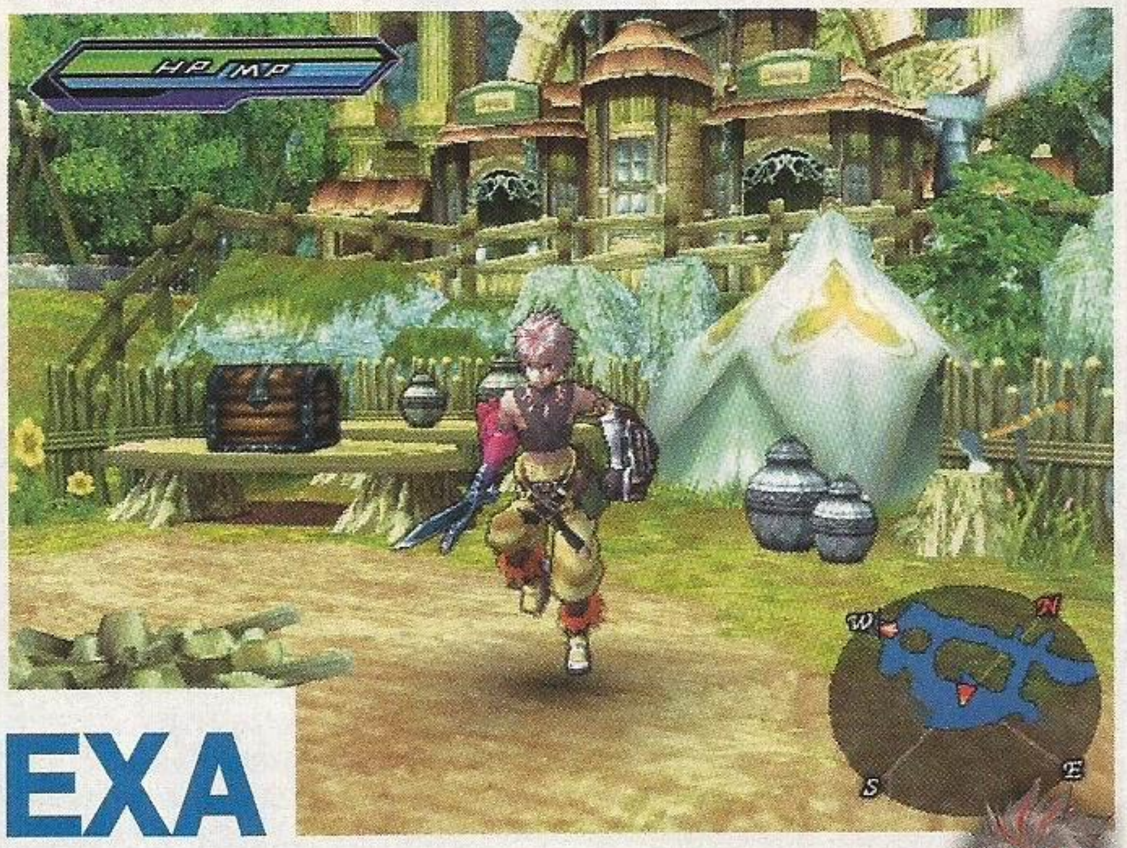
Z ciekawostek warto dodać parę słów o dawno (od czasów Carmageddonu) niespotykanym w grach trybie zombie massacre gdzie, jak łatwo się domyślić, ma miejsce pojedynek na liczbę rozjechanych zombiaków. Co prawda wszyscy powstali z grobów wyglądają identycznie i rozpadają się na takie same pięć kawałków, ale ich rozjeżdżanie dostarcza nadspodziewanie dużo radości.

Niestety graficznie tytuł nie przedstawia sobą niczego specjalnie ekscytującego, tekstury wyglądają jak wyprane w zwykłym proszku, dodatkowo animacja potrafi całkiem ostro przyciąć, zwłaszcza gdy konsola generuje wybuchy. Model jazdy bolidem też ma tyle wspólnego z rzeczywistością, co piwo bezalkoholowe z prawdziwym.

Earache Extreme Metal Racing to tytuł całkowicie przeciętny, który pojedynczemu graczowi nie ma prawie nic do zaoferowania, ale jeśli przypadkiem wpadnie Wam w ręce to warto pograć chwilę z kumplem – taki tytuł w sam raz na jeden raz.

[Kim Bar Tek] ■■

■ Shining Force Exa to takie Diablo w japońskim stylu, więc liczcie się z perspektywą wymiany pada, bo przyciski mogą nie wytrzymać skali mashowania.



txt: MIELU

PLAYSTATION 2

- Wydawca: SEGA
- Producent: SEGA
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Konieczność obrony bazy, sporo walk i to tyle.
ZŁE: Chrupiąca animacja, głupia fabuła, ubogi system rozgrywki.
BRZYDKIE: Głosy lektorów. Nuda, schemat.

GULASH: Mi ta gra podoba się bardziej, niż Mielowi, choćby dlatego, że po prostu lubię zręcznościowe walki. Oczywiście, niektóre pomysły autorów nie są najwyższych lotów, ale pewnych zasad japońskich erpegów (jak choćby sklep i levelowanie) najwyraźniej nie można łamać, bo gry nikt nie kupi w Kraju Kwitnącej Wiśni. Tak czy inaczej w Exę da się pograć, spokojnie i na luzaku.

SHINING FORCE EXA

TAKIE GRY TO JA POPROSZĘ NA HANDHELDA

Co znaczy „takie"? Z przyjemną, nie wymagającą zbyt wielkiej mocy obliczeniowej grafiką, z banalnym systemem walki (jeden przycisk służy do zadawania ciosu, drugi do odpalania czarów), jakąś tam fabułą, która nic mnie nie obchodzi, a nawet gdyby mnie interesowała, to jest okrutnie głupia, a także z setkami przeciwników-idiotów rzucających się do walki od razu, gdy tylko mnie zobaczą. Stanowiących naturalnie mięso armatnie, które kierowana przeze mnie postać wycina w pień kilkoma ciosami obowiązkowo zbyt dużego miecza, albo, jeśli mi się zachce, to coś w magicznej księdze też się znajdzie. W **Shining Force Exa** steruje się jedną z dwóch postaci – Toma to młody chłopak preferujący walkę bronią białą, zaś Cyrille, gdy akurat nie szyje z kuszy, bije przeciwników po głowach grubą książką pozwalającą jej jednocześnie używać potężnej magii.

→I ZA KOGO WY NAS MACIE?

Fabuła, jak już wspomniałem, jest okrutnie głupia. Toma znalazł mityczny, magiczny miecz dający właścicielowi wielką moc i niemal nieograniczoną władzę nad światem. Akurat w sam raz, by chłopak mógł zrealizować marzenie o zostaniu królem, a przy okazji uspokoił władców dwóch wielkich imperiów przygotowujących się do wielkiej, wyniszczającej wojny. Żeby zrealizować swój cel Toma musi najpierw przywrócić moc wielkiego statku-twierdzy należącego do każdego, kto posiądzie moc miecza. Czy muszę dodawać, że przez długie lata, gdy broń czekała na właściciela, statkiem zajmował się gadający pies? A co powiecie na to, że zaznajomiony z bohaterami kupiec zawitał nieproszony wraz z dziećmi do twierdzy i rozgościł się tam rozkładając swoje małe stoisko z bronią i przydatnymi przedmiotami?

Jasne, ja rozumiem, to przecież tylko gra i nie powinienem się czepiać takich mało istotnych szczegółów, ale wolałbym, żeby zamiast wciskać mi na siłę kit, ktoś chwilę posiedział i wymyślił, jak w sensowny sposób uzupełniać brakujące zapasy oraz wymieniać arsenał. Jest tajemniczy, magiczny statek, to czemu nie wyposażyć go w broń, do której dostęp zyskiwałoby się po iluś tam godzinach grania? Nie, lepiej dorzucić sklepikarza imbecyla uparcie kręcącego swój interes nawet w czasie, gdy na twierdzę najeżdżają kolejne hordy potworów zagrażające życiu jego i dzieciaków, które zapewne kocha ponad życie.

→I KOKSIK, SIŁKA I WALCZYMY

Bo jest tak, że siłami zła nie kieruje imbecyl, a ktoś dobrze wiedzący jak dużym zagrożeniem jest dla niego statek. Wysyła więc co jakiś czas swoich podwładnych, by uszkodzili go póki jeszcze bohaterom nie udało się w pełni przywrócić jego mocy. Oznacza to, że w czasie, gdy jedną postacią podróżujemy po świecie gry, druga wraz z obstawą pilnuje twierdzy odpierając ewentualne ataki przerośniętych pająków, golemów i różnych skrzydlatych dziwadeł. Oczywiście bohaterów trzeba czasem zamienić rolami, bo obroną nie może zająć się ktoś, kto w ogóle nie rozwija swoich statystyk. Zbyt słaby bohater nie poradzi sobie, szczególnie, że właściwie za każdym razem zmuszony zostanie do walki z dużym i wyjątkowo silnym bossem, którego obowiązkowo trzeba zabić, żeby przerwać atak wroga. Przegrana oznacza zniszczenie statku, co równoznaczne jest z zakończeniem gry.

W ten sposób poznaliście największy sekret SFE – postacie trzeba nieustannie levelować i jeśli o tym zapomnicie, będziecie musieli albo cofnąć się do jakiegoś starego stanu gry, albo zacząć zabawę od początku. Pakowanie postaci oznacza konieczność wybijania w pień setek przeciwników przez długie godziny. Nie wiem czy znajdziecie w sobie tyle sił, by w kółko klepać jeden przycisk, próbując połapać się w tym, co się dzieje, gdy na ekranie pojawia się jednocześnie trzydzieści stworów, a liczba klatek animacji spada do circa dziesięciu. Ale nawet gdyby wszystko płynnie śmigało, to i tak usnęlibyście podczas kolejnych potyczek, bo autorzy nawet nie pofatygowali się, by jednemu z przycisków przypisać blok. Jedyne, co można próbować robić, gdy wpadnie się w zbyt duży kocioł, to uciekać ile sił w nogach, a najczęściej wystarczy stać w miejscu, a ogromnym mieczem Toma szybko pokroi kolejne fale przeciwników, jednorazowo trafiając po pięciu, sześciu. Gorzej wygląda sprawa ze sterowanymi przez SI pomocnikami, którzy potrafią zaciąć się gdzieś między dwoma niewielkimi skałkami, albo drzewami, i nie mają bladego pojęcia, co znaczy wycofać się, gdy nadciąga na nich kilkanaście potworów. Zrozumiałbym gdyby walczyli tak skutecznie, jak Spartanie, ale prawda jest taka, że te postacie pełnią rolę statystów i szybko kończą swój udział w walkach mało chwalebnym zejściem.

→I ODROBINA POWAGI, PANOWIE

Klepanie w kółko jednego przycisku może być nawet zabawne, ale przez dwie, góra trzy godziny. Później staje się nudne i aż trzeba odpalić jakiś inny tytuł, gdzie bohater potrafi złożyć kilkanaście ciosów w efektowne combosy, żeby znów nabrać pozytywnego podejścia do gier w ogóle. Nie dajcie się zwieść słodkiej, ładnej, cell-shade'owanej grafice, bo PSE nie ma Wam niczego do zaoferowania. Na domiar złego głosy lektorów są tak straszne, że szybko wyłącza się dźwięk. Dlatego właśnie uważam, że tego typu gry powinny, jeśli już muszą się ukazać, trafiać na handheldy. Są proste, idealne do niezobowiązującego popykania przez kilkanaście minutek. Na PS2 Exa nie ma czego szukać. ■■

OCENA 5.5/10
MOŻE LEPIEJ BYŁOBY NA DEESIE?

MÓJ DOM, MOJA TWIERDZA

Statek-twierdza znany także, jako Geo Fortress jest chyba jednym z najjaśniejszych punktów gry. Można, podobnie jak samym bohaterom, podnosić jego statystyki, zwiększać obronę, czy wyposażać w mocniejsze działa. Trzeba tylko dostarczać odpowiedniego metalu znajdowanego podczas zwiedzania świata i licznych walk. Przeszkadza jednak to, jak wiele czasu potrzeba, żeby zdobyć kolejne możliwości statku, tak jakby ktoś specjalnie chciał przedłużyć rozgrywkę, ale nie zauważył, że zbytnie rozciąganie gry, która przestała być zabawna już po kilku godzinach, nie jest zbyt dobrym pomysłem. Cóż, wypadałoby chyba dorzucić coś na temat słabej postawy Segi, ale nawet mnie już to nie śmieszy.

■ Przyjemna, choć nie najwyższych lotów graficzka, słabująca fabułka, prosta do bólu walka. SFE to japoński action-rpg pełną gębą. Można pograć, jak ktoś lubi takie klimaty.

PCA TEAM

Największa polska impreza dla graczy

MIĘDZYNARODOWE TARGI POZNAŃSKIE

îledeFrance

POLAND 2007 MAIN PARTNER

AMD Smarter Choice

GRAND FINAL 5 - 8 JULY 2007
WWW.ESWC.COM

ESWC
ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP

SPEED LINK

SIE MA SIE GRA!

MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL

ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP 2007

Poland by AMD

Targi Tuningu i Overclockingu PC by MSI

Poznań, 28 kwietnia 2007

tereny MTP, start 10.00, wjazd 13 zł

TURNIEJE GŁÓWNE ESWC 2007 POLAND BY AMD

BenQ	Razer	MSI	Airwaves
Counter-Strike 1.6	Warcraft 3	Quake 4	Trackmania Nations

» Pierwszy raz w Polsce wszystkie nextgeny: XBOX 360, PS3, Wii
» Dziesiątki turniejów, najnowsze gry, liczne konkursy z nagrodami
» Mega niespodzianka od Electronic Arts

WWW.DIGITALARENA.PL

PARTNERZY TECHNOLOGICZNI

BenQ D-Link GN

PATRONI MEDIALNI

onet.pl 4FUN.TV IDG.pl CD-ACTION www.cdaction.com.pl PC Format eSports.pl HS MEDIA

Wszystkie znaki towarowe, znaki firmowe, logo oraz tytuły gier są własnością ich właścicieli i podlegają ochronie prawnej

txt: MARCELLUS

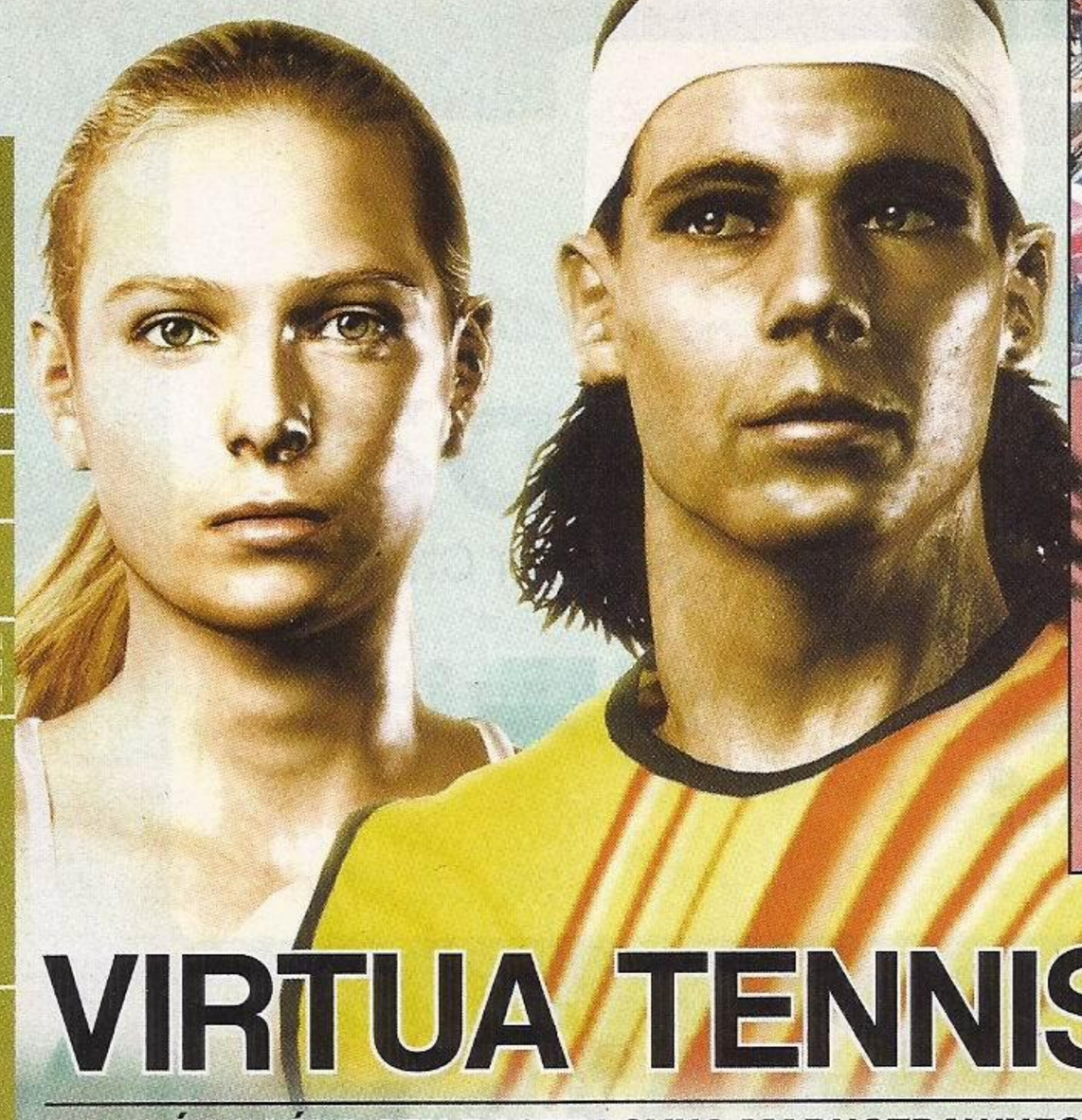
XBOX 360 | PS3

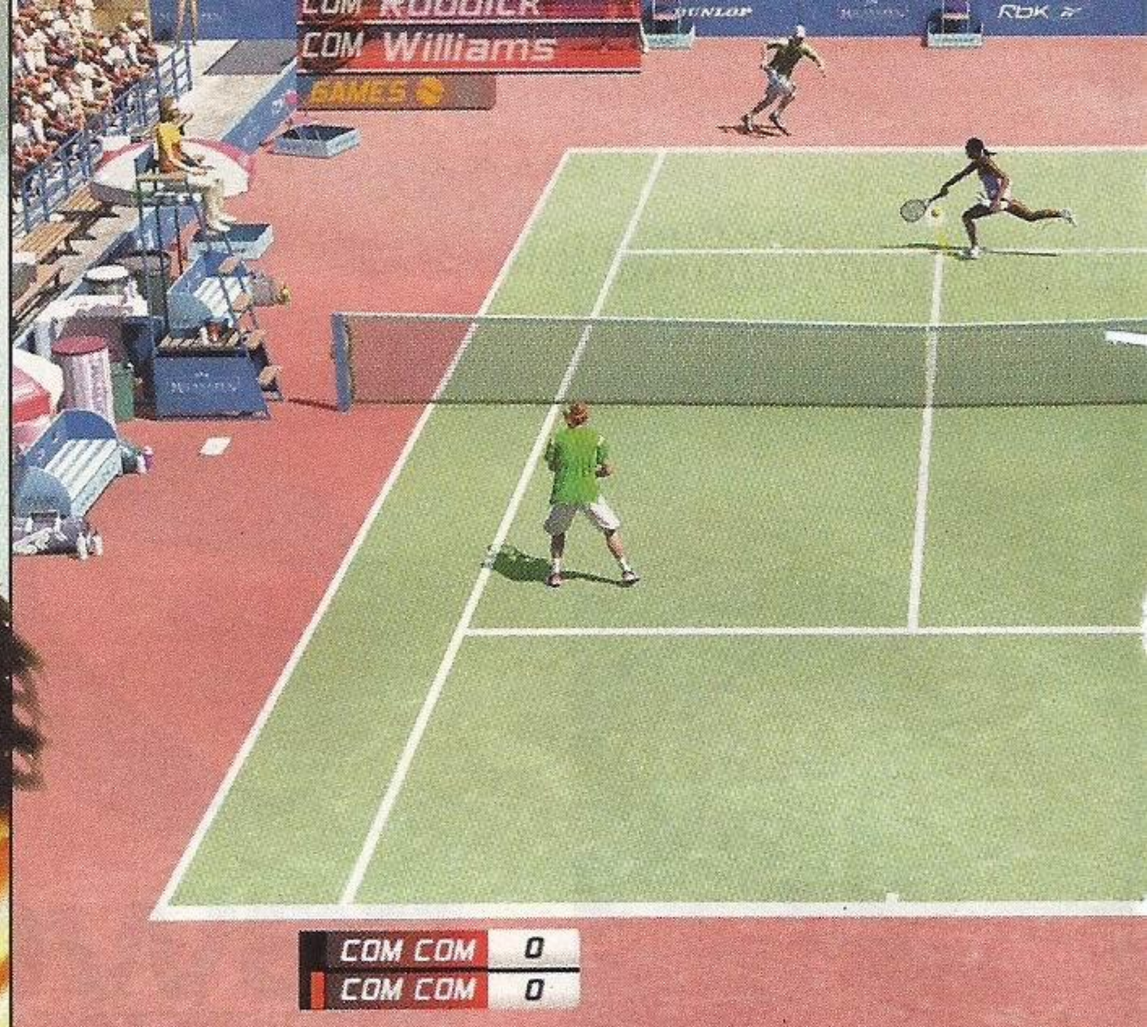
- Wydawca: Sega
- Producent: Sega
- Liczba graczy: 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD

DOBRE: Stary, dobry Virtua Tennis, mutli online i offline.
ZŁE: Kiepskie AI, nurkowanie do piłek, schematy.
BRZYDKIE: Niemi zawodnicy ruszający ustami.

GULASH: Mac ma sporo racji w tym, co pisze – Sega nie natrudziła się specjalnie przy tweakowaniu i dopieszczaniu samej rozgrywki, a skoncentrowała się na jak najlepszej grafice. Faktycznie na dużym telewizorze HD wygląda to wprost fenomenalnie w akcji: motion capture jest wprost obłędny, a to, jak ruszają się malutkie ludki wręcz bezkonkurencyjne. Jako gra stricte multiplayerowa zasługuje spokojnie na 9, ale biorąc pod uwagę niedoróbki znalezione przez Maca, nie jest tak różowo. Ale i tak ósemaka bym wersji na X'a dał.





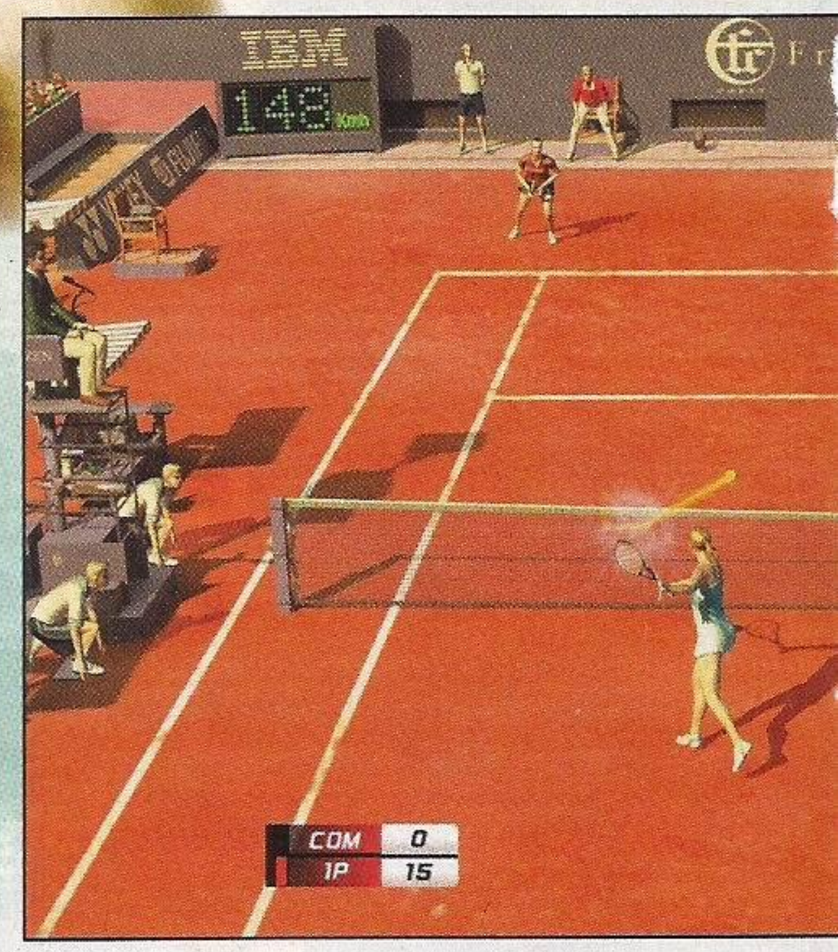
VIRTUA TENNIS 3

POWRÓT KRÓLA CZY RACZEJ SYNA MARNOTRAWNEGO?

Lat kilka temu ukazała się na Dreamcaście gra Virtua Tennis – zwyczajowy port automatowej gry Segi, których pełno było swego czasu na ostatniej konsoli „Niebieskich". Gra była megamiodna, uzależniała, wciągała, nie dawała spać, palce bolały od wciskania przycisków; grało się w nią tygodniami, a później miesiącami. Dwa przyciski wystarczyły w zupełności do wykonywania wszystkich uderzeń, a grafika powalała. Potem przyszedł czas na Virtua Tennis 2, lekko już podretuszowaną grę, bardziej pasującą do konsol dzięki długiemu trybowi kariery. Jako że właśnie zmierzch zapadał nad Dreamcastem, grę szybko i sprawnie skonwertowano także na PlayStation 2. Potem słuch o VT zaginął na długie pięć lat, a w tak zwanym międzyczasie inni spróbowali wypełnić tę lukę. Myślę tu głównie o obu częściach Top Spin od Microsoftu, a także o obu Smash Courtach od Namco. Obie te serie ostro podglądały i kopiowały rozwiązania mistrzów z Sega AM2, choć próbowały też własnych patentów. Sega natomiast nie przejmuje się w ogóle konkurencją – zastosowała niemal te same rozwiązania, co w Virtua Fighter 2 i z dumą prezentuje nam równie grywalną grę. Nie tak magiczną, jak pierwsze VT, ale zwyczajnie dobrą. I ładną, bo next-genową.

→I STANDARDOWA KARIERA

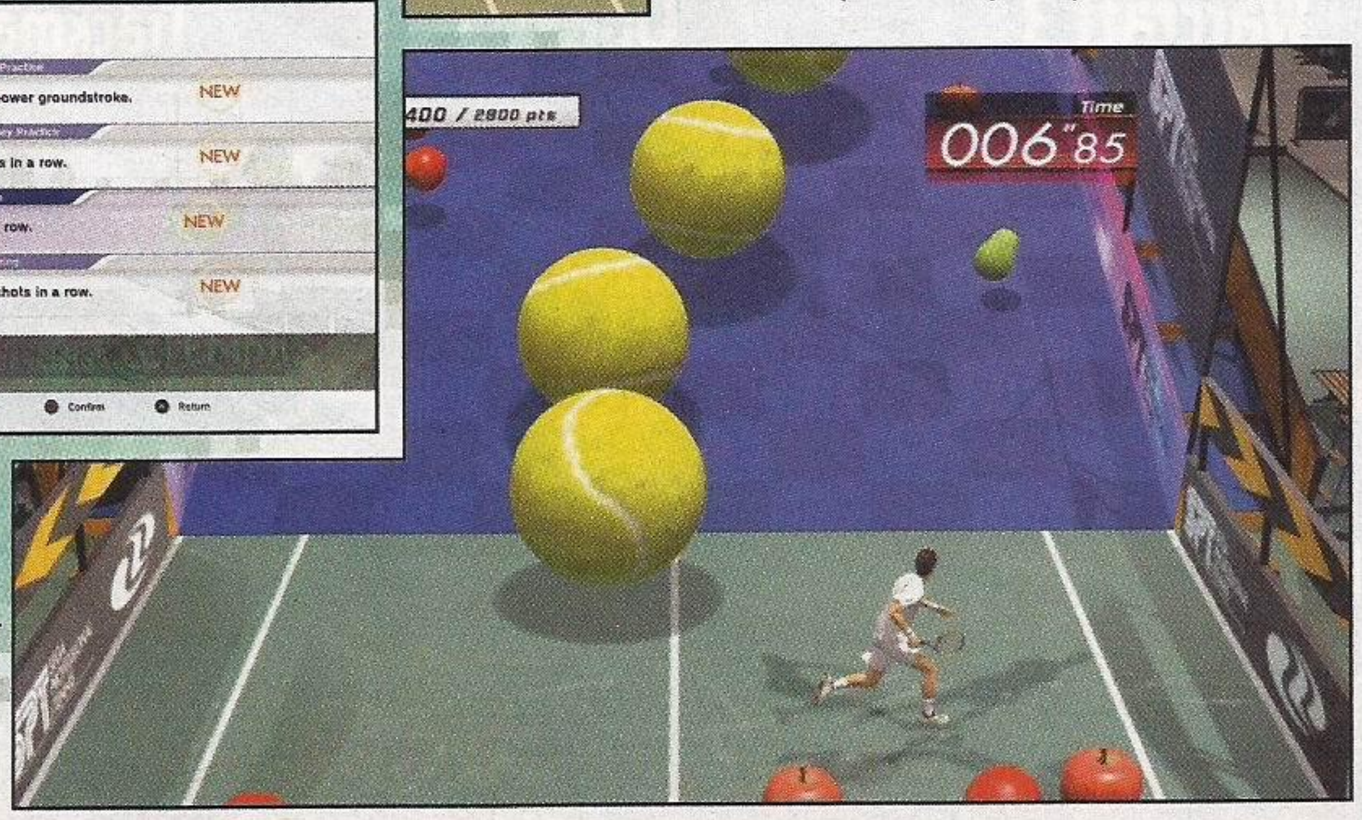
Jak to zwykle bywa w tego typu grach, zaczynamy z dość niskiego pułapu – zajmujemy mało zaszczytne 300 miejsce w rankingu, gdy naszym celem jest oczywiście dojście do miejsca pierwszego. Ale najpierw musimy stworzyć swego tenisistę lub tenisistkę – można trochę pogmerać w opcjach, ale efekt nie jest tak fajny i wyrazisty, jak w analogicznych trybach kreacji w grach EA. Chciałem zrobić sobowtóra Grzegorza „Qoory" Całka, ale wyszedł mi raczej Agassi. Czyli blisko, hehe. Po stworzeniu postaci staje przed nami świat SPT Tour czyli cyrk na kółkach Sega Professional Tennis. Myślałem sobie na początku, ha – 300 miejsc rankingu, czyli musi być w grze 299 prawdziwych lub wykreowanych przez developerów graczy. Lipa, a nawet Lipiec (minister) – przez całą grę spotykamy wyłącznie tych prawdziwych zawodników, którzy w grze są dostępni. Jest ich w sumie dwudziestka, w tym siedem pań. A to oznacza, że szansa napotkania Federera, Nadala, Hewitta lub Roddicka w jednym z pierwszych kilku turniejów jest całkiem spora. I rozgromienia go, bo umiejętności zawodników w Virtua Tennis 3 rosną wraz z naszym miejscem w rankingu.



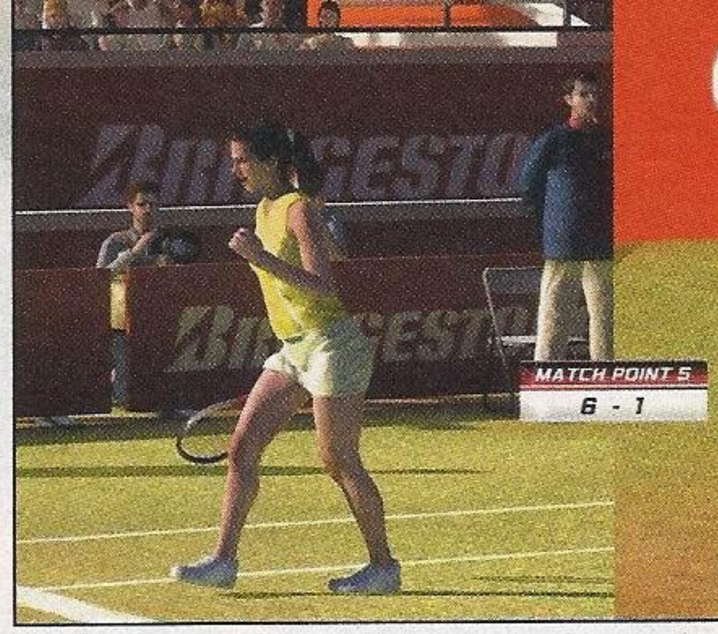
Co jeszcze dziwniejsze, wszyscy Ci zawodnicy potrafią dobrze grać tylko wtedy, gdy napotkamy ich w turnieju odpowiadającym naszej pozycji – jeżeli np. zagraliśmy przed chwilą z Federerem, najlepszym tenisistą na świecie, w turnieju wyłącznie dla zawodników z pierwszej 56, a chwilę potem wejdziemy sobie do turnieju dla graczy z „setki", to umiejętności tych dwóch Federerów będą się radykalnie różnić. Albo jeszcze lepiej – gdy awansujemy do miejscowego Masters (musimy być minimum na 16 miejscu, co udało mi się po pierwszym wygranym Wielkim Szlemie) i w nim zagramy, to wygrywanie turniejów Grand Slam (które są w rankingu gry słabsze niż King of the Court) stanie się bajecznie proste, wygrałem ich sobie pięć z rzędu gromiąc rywali jak leci. Dziwne? Raczej głupie i to bardzo. Odbiera kompletnie przyjemność z zabawy.

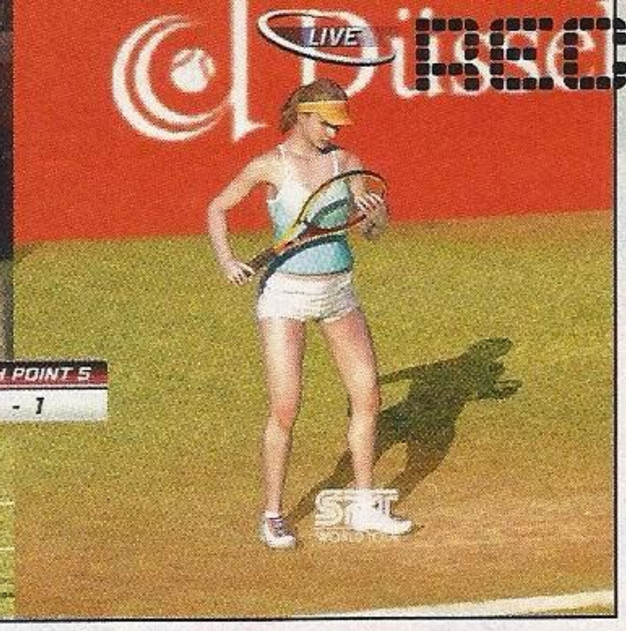
Po wygraniu ostatniego turnieju ukażą się napisy końcowe i od teraz nadal wprawdzie możemy grać, ale jest to nudne – lepiej trenować swojego gracza, by móc go potem wystawić w meczach online. Słabe jest też moim zdaniem to, że w karierze nie mamy najmniejszego wpływu na długość meczy – na niższych poziomach do zwycięstwa potrzebne są dwa gemy, na wyższych cztery, a maks to bodajże sześć gemów, czyli co najwyżej jeden set. Zdaję sobie oczywiście sprawę, że nie każdy ma ochotę siedzieć dwie godziny na jednym meczem, ale chętnym można było coś takiego chyba umożliwić, prawda?

Niestety **Virtua Tennis 3** dla samotnego gracza bez dostępu do sieci nie oferuje zbyt wielu wyzwań. Owszem, kilka meczyków się przegra, ale gdy postawimy ostro na trening oraz będziemy przyglądać się grze przeciwników, szybko odkryjemy, że tak naprawdę niewiele trzeba włożyć wysiłku w wygrywanie. A szkoda wielka, bo to miała być gra o tenisie, a nie o mini-gierkach z rakietą i piłkami w roli głównej... Ale jest tak, że wyłącznie one podtrzymują przez dłuższą chwilę zainteresowanie grą,

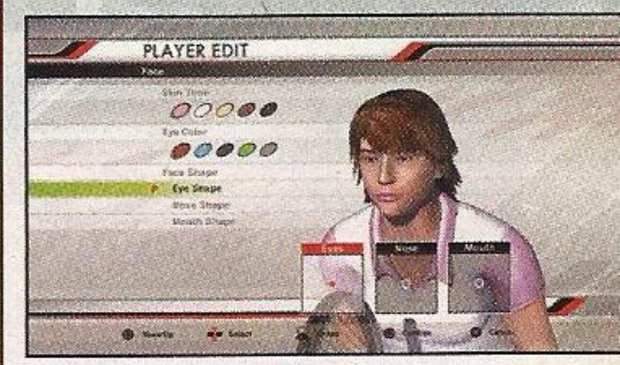


Dwa screeny z gierek treningowych będących solą kariery Virtua Tennis 3, powyżej odganianie krokodyli od kawałków soczystego mięsa, a obok – zbieranie owoców podczas lawirowania pomiędzy wielkimi piłkami... Ciekawe jest życie tenisisty, nie ma co ;)

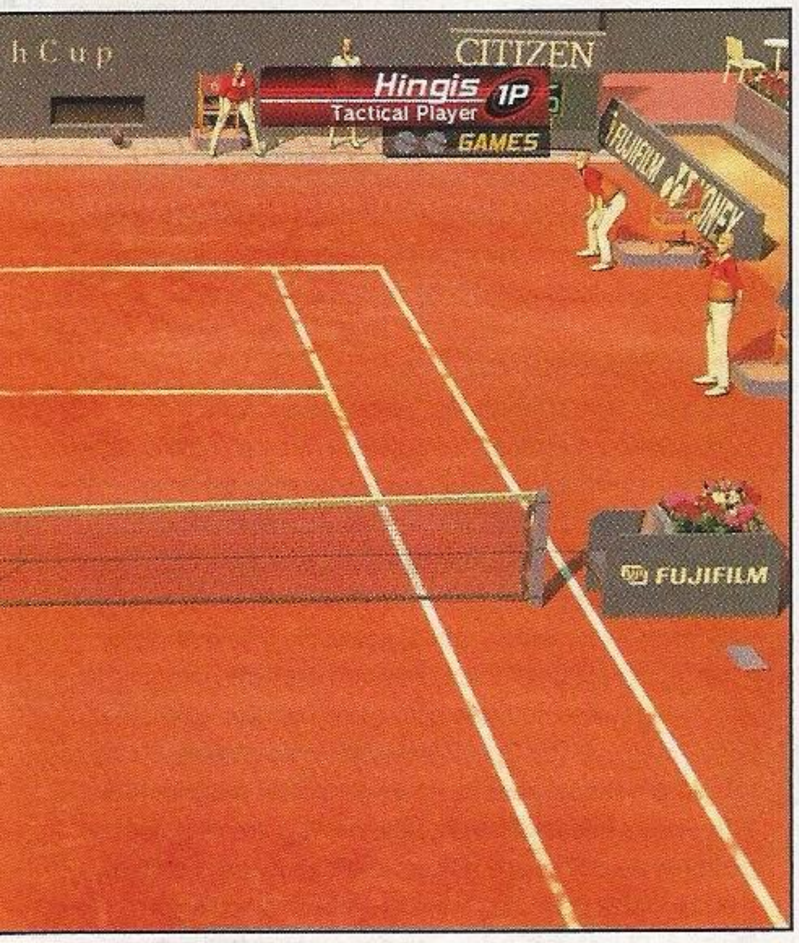


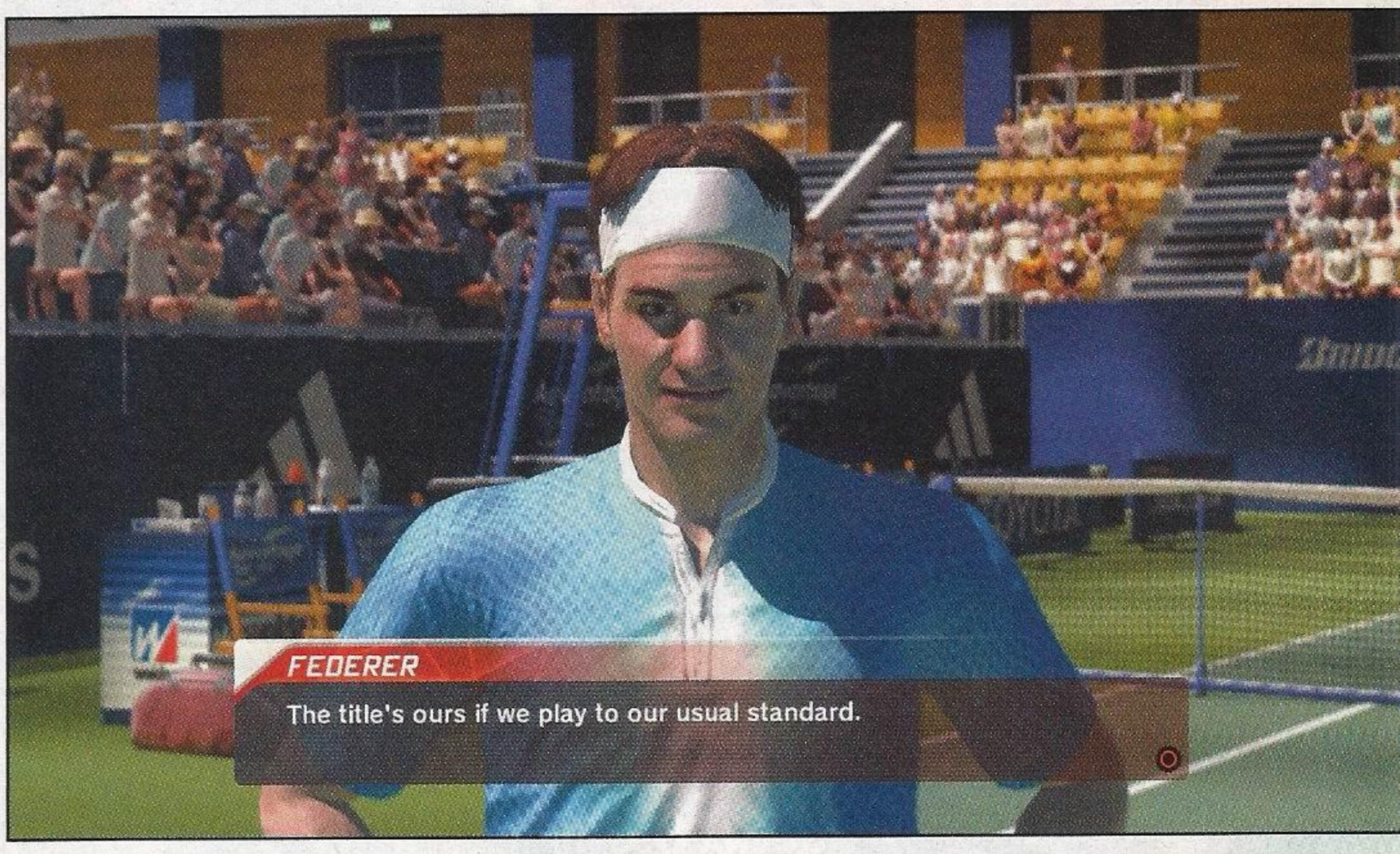


Dissidenze

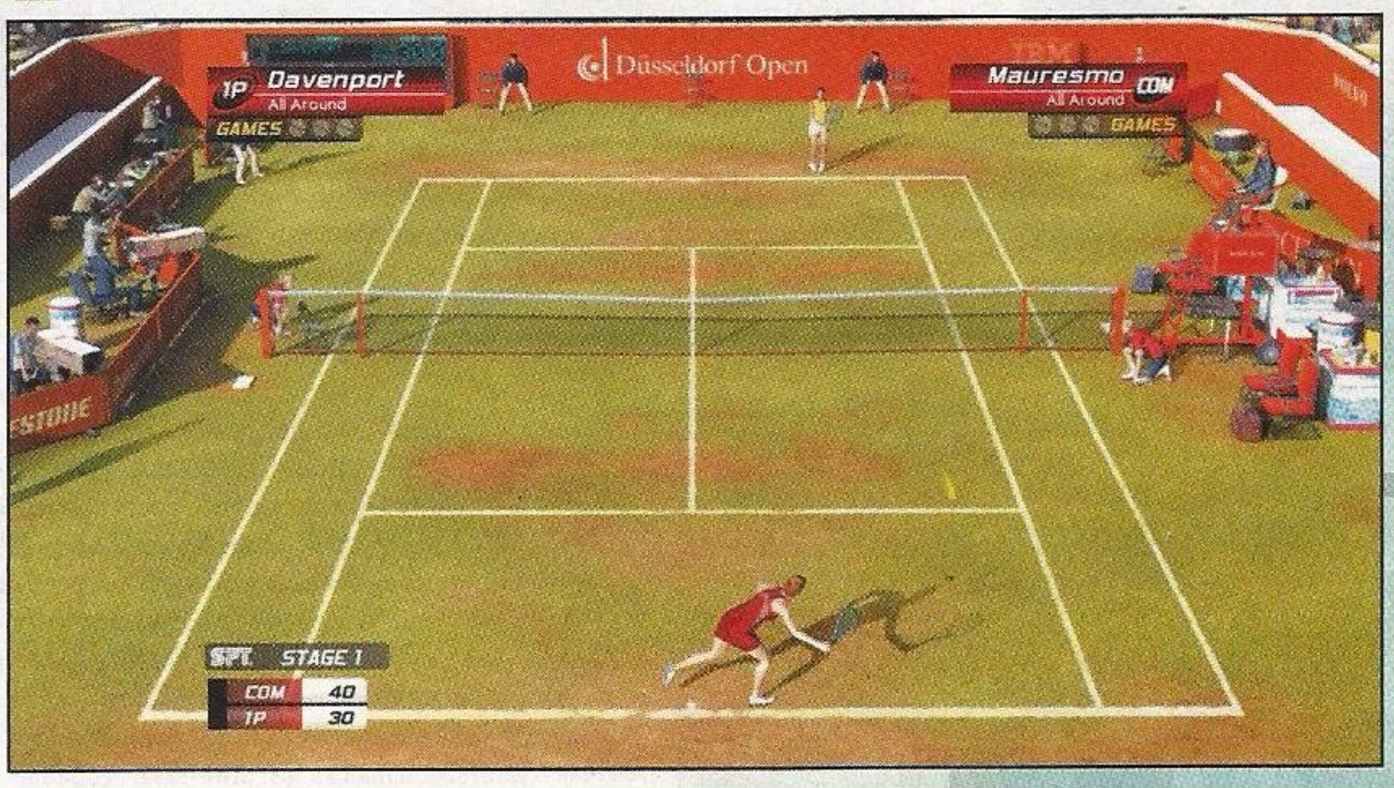


W turniejach deblowych nasi partnerzy rzucają złotymi myślami w stylu zaprezentowanym poniżej. Tydzień później potrafią podczas jakiejś tam gierki treningowej podejść i grzecznie zapytać: „Czy my się gdzieś wcześniej nie spotkaliśmy?" Suuuper.





NIESTETY – VIRTUA TENNIS 3 DLA SAMOTNEGO GRACZA BEZ DOSTĘPU DO SIECI NIE OFERUJE ZBYT WIELU WYZWAŃ



bo są całkiem fajne oraz piekielnie trudne (poziom szósty to kosmos, już piąty jest obłędnie trudny!). Jest tu niemal wszystko to, co już znaliśmy wcześniej i jeszcze więcej – zbijanie kręgli i tenisowa wersja „Space Invaders' z maszynami atakującymi kort, trafianie do najrozmaitszych celów na przeróżne sposoby, a nawet gra w bingo czy odliczanie. Ciekawostką są też zabawy biegowe – jak choćby zbieranie jabłek toczących się wśród olbrzymich piłek tenisowych, których oczywiście trzeba unikać. Każdy sukces w którejkolwiek z gierek przynosi nam dość wymierne korzyści w postaci wzrostu odpowiedniej umiejętności naszego zawodnika. Ja osobiście najmocniej pracowałem nad potężnymi uderzeniami (ground strokes), potem nad serwisem, bieganiem i wolejem. Oprócz tego cechy zawodnika można rozwijać w specjalnej akademii tenisowej, a także uczestnicząc w meczach treningowych, które proponują nam różni zawodnicy. Akademia jest fajna – zadania są trudne, ale że tak powiem tenisowe (w odróżnieniu do mini-gierek), choć niektóre są w tej grze dość trudne do wykonania. Jak choćby ogranie przeciwnika lobem – konsolowi przeciwnicy generalnie świetnie sobie z nimi radzą, podobnie jak z drop shotami zresztą. Ale da się zrobić, trzeba tylko znaleźć patent. Mecze treningowe zaś są nudne i łatwe, ale za to krótkie i coś dają. W przeciwieństwie do normalnych meczyków, które podnoszą ranking, ale na przykład nie dają kasy (w VT3 w ogóle nie ma pieniędzy – wszystkie rakiety i ciuchy dostajemy za darmo, jak czegoś dokonamy) ani nie podnoszą skilla zawodnika.

Trochę za dużo tych niedoróbek w trybie kariery jest, bym mógł ją jakoś szczególnie polecić – oczywiście, pakowanie swej postaci zawsze jest fajne, ale równie fajne jest stawianie przed graczem wyzwań. A tego poza treningami gra niemal w ogóle nie robi. VT3 odzyskuje wigor dopiero w multiplayerze. Na X360 offline i online, na PS3 – wyłącznie offline, co jest oczywiście ogromnym minusem, takim na przynajmniej punkt odjęty od oceny końcowej. Ale do niej jeszcze kawałek.

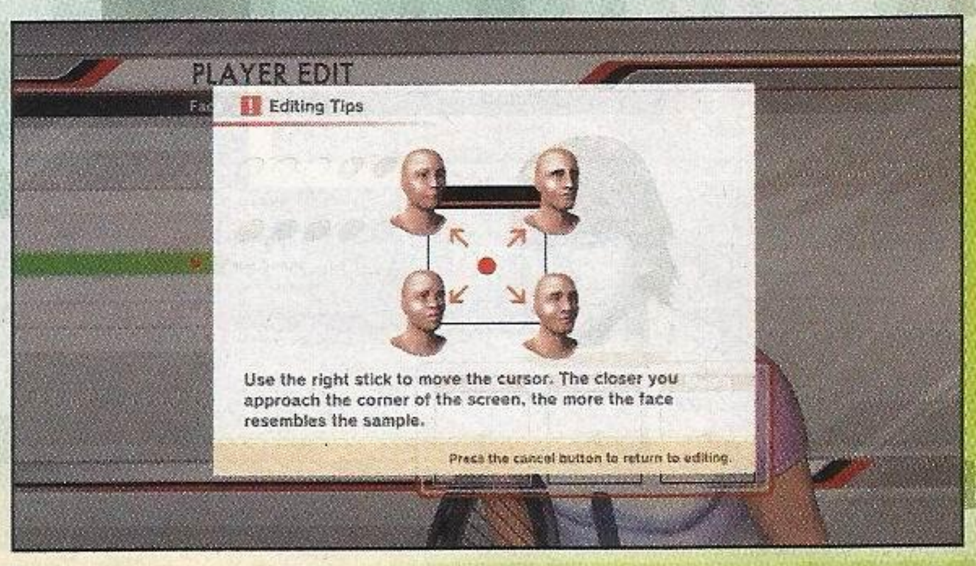
→I PATRZ GDZIE STOISZ

Cała zabawa w VT3 polega na odpowiednim ustawianiu się do odbić oraz przewidywaniu zagrań przeciwnika. W multi jest to fajne, podczas gry z konsolą – nie. Po pierwsze – konsola wie, gdzie kierujemy piłkę. To raz. A dwa – robi rzeczy dosłownie kretyńskie lub/i nieuczciwe. Kretyńskie? Gra krótkie piłki tuż za siatkę (drop shoty), gdy do niej biegniemy lub już przy niej jesteśmy. Nieuczciwe? Stosuje napierającą taktykę serve & volley niektórymi zawodnikami. I co z tego, że nie serwuje dobrze. I tak się pcha zawodnikiem i nawet najpotężniejszymi uderzeniami nie można go minąć, ani też zmylić. Czyli zupełnie jak w pierwszej części. Na szczęście nie wszyscy gracze to robią, ale to z nimi właśnie grało mi się najtrudniej, tym bardziej, że jak już wspomniałem – loby działają średnio. Ale grane po przekątnej lub wzdłuż linii bocznej czasami jednak wchodzą. Na całe szczęście.

Jak widzicie zabawa z konsolowym AI nieco mnie rozczarowała – nie jest pod względem sprytu lepiej niż było w części pierwszej serii, a parę lat już przecież minęło. Co dla tych, co niejedną wirtualną rakietę już przy VT połamali będzie niemiłym zaskoczeniem. Z wad mógłbym się jeszcze przyczepić do fatalnych wolejów – raz na dzie-

Szlachetne zdrowie

Fajnie, że o zdrowie trzeba dbać – każdy mecz czy trening męczy naszego podopiecznego, po kilku sesjach przyda się więc jakiś odpoczynek. Możliwości są trzy – wakacje, czyli trzy tygodnie leżenia na wyspie tropikalnej, siedzenie w domu, czyli tydzień spędzony na kanapie, oraz napój energetyczny – kilka sekund niesmaku, ale efekt natychmiastowy. Raz dla próby wyczerpałem pasek staminy mojego gracza do zera, to mi się przeziębił na tydzień. Ale innym razem przy prawie pełnym pasku staminy złapał kontuzję, przez co straciłem osiem tygodni sezonu, kilka ważnych turniejów oraz, co najgorsze, trochę ciężko wypracowanych na treningach umiejętności. I tylko tak się zastanawiam, czy wprowadzenie kontuzji było konieczne. Zwłaszcza w takiej formie – pojawia się czarny ekran z informacją i wciskamy przycisk tyle razy, ile tygodni mamy do odbębnienia. To nie lepiej było zrobić mini-gierkę, która pokazałaby nasze zmagania z kontuzją i powrót do formy? Szkoda.



VIRTUA TENNIS 3 NA PSP

Tak się składa, że z pierwszą odsłoną tenisa od Segi na PSP zacząłem swoją przygodę jako recenzent, tym bardziej dziwny dreszcz melancholii przeszedł mi po plecach, gdy wrzuciłem do konsolki płytkę z kolejną częścią. Najpierw jednak sprawdziłem wersję na X360, która nie wnosi moim zdaniem wiele nowego, ale trzyma poziom. Po pierwszych minutach zabawy uczucia miałem mieszane.

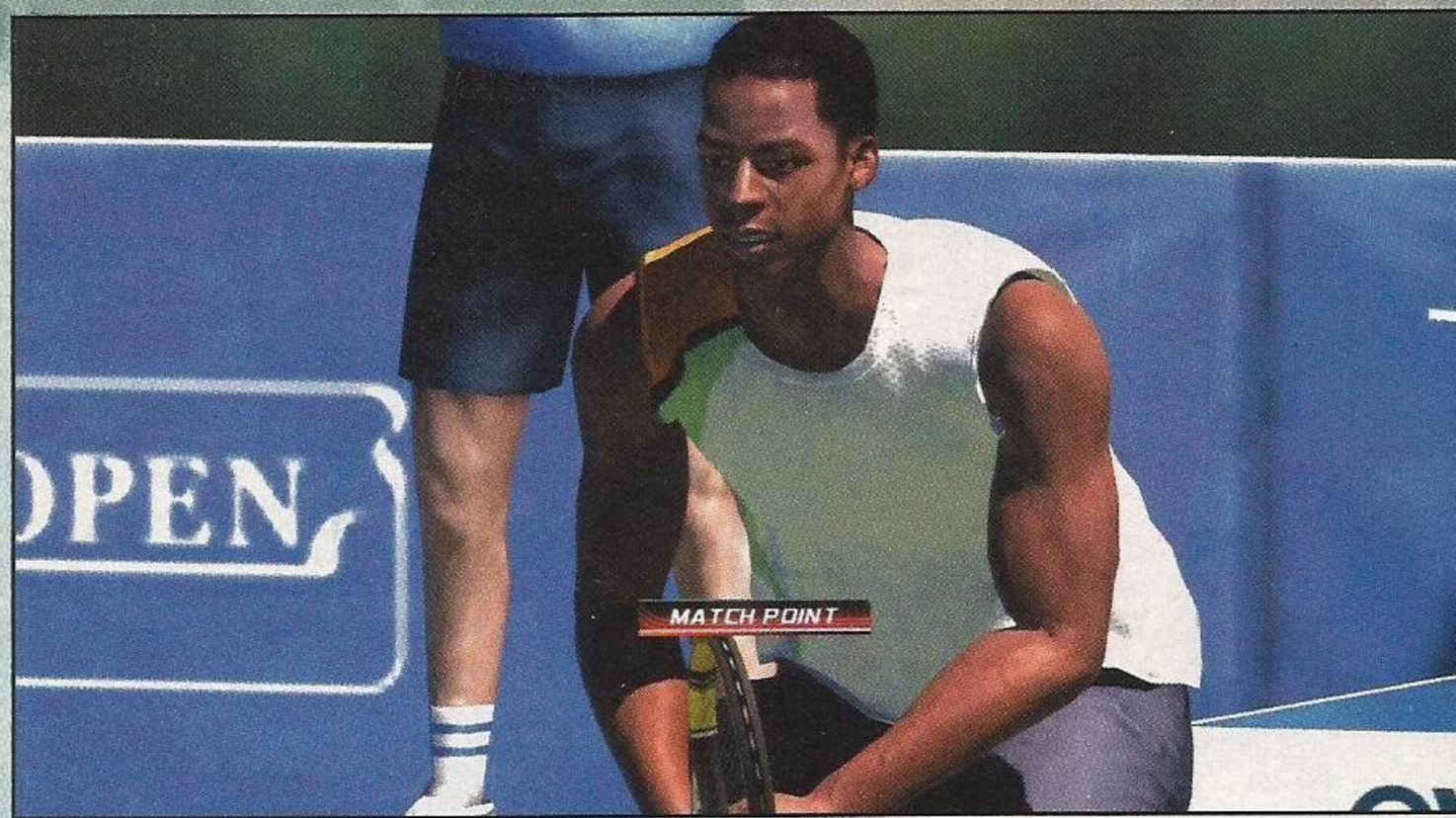
Może najpierw o tym, co nie zagrało. Dziwnie (dziwacznie nawet) wyszła grafika. Chciałem, aby postać była podobna do mnie, więc zrobiłem łysego gościa. Jakież było moje zdziwienie, gdy na licznych zbliżeniach czaszka zawodnika prześwitywała, przywodząc na myśl androidy z filmu A.I. Mało tego – uszy to jakieś nieporozumienie, brwi i broda również, nie doszukałem się jakiegokolwiek wpływu na wygląd twarzy. A gdy zobaczyłem otoczenie kortu, od razu przypomniały mi się czasy PSXa. Słabo. Postać zaciska pięść zostawiając mały palec wyprostowany, rakieta lewituje w okolicach dłoni – kuriozum w czystej formie. Do minusów dorzuciłbym jeszcze archaiczną konstrukcję kalendarza, ale to kwestia akceptacji tego rozwiązania.

Reszta… Reszta to same plusy, ponieważ do czynienia mamy znów z najlepszym możliwym przeniesieniem tego sportu na kieszonkową platformę. Sterowanie jest świetne, animacja doskonała, zabawa trwa długo i jest zróżnicowana. Największą atrakcją są oczywiście mini-gry, doszły nowe (lawina owoców, zawalanie konstrukcji, obrona nagród, balony itd.), a stare zostały lekko przemodelowane. Super, że teraz zawodnicy i zawodniczki odzywają się od czasu do czasu sypiąc radą lub wyzywając na pojedynek. Wymagająca jest też szkoła, w której czekają różne wyzwania do wypełnienia.

Na starcie nie zapomnijcie wyłączyć muzyki, nastawcie się też na wyzywającą zabawę i mnóstwo turniejów do wygrania. Statystyki rosną wraz w treningiem, w menu głównym czekają tryby szybkich zawodów. Wisienką jest tryb multi – można zagrać nawet debla z kolegami. [qsh] ■■

OCENA 8.0/10

GRA UDANA, ALE POPRZEDNICZKA BYŁA BARDZIEJ DOPRACOWANA



■ Jak widać na załączonych obrazkach, gra jest naprawdę ładna i efektowna, twarze postaci są całkiem nieźle oddane, za wyjątkiem dwóch najładniejszych pań w VT3 – Danieli Hantuchovej i Marii Sharapovej. Wielka szkoda.

sięć wychodzą fajnie i są grane tam, gdzie chcemy, ale w pozostałych wypadkach tenisista podbija piłkę zamiast skierować ją do ziemi. No i z rzadka lecą tam gdzie sobie tego życzymy. Warto też wspomnieć o nurkowaniu do piłek. Zdarza się zdecydowanie za często w sytuacjach wyjątkowo prostych – na przykład wtedy, gdy piłka leci o ten piksel za daleko, a my szykujemy się do mocnego uderzenia (czyli stoimy w miejscu, czekamy na piłkę i dusimy przycisk jak długo się da). Oczywiście to kwestia wyczucia, ale czasami tenisista i tak się wyciągnie się jak długi za piłką, która jak się wydaje jest w jego normalnym zasięgu. Poza tym zdecydowanie za rzadko piłka wychodzi poza kort, a już nigdy po smeczach czy innych potężnych uderzeniach. W Top Spin 2 każde mocniejsze, kończące zagranie było okupione jakimś tam ryzykiem. Tutaj problemy sprawia jedynie rzucanie się po korcie zawodników, które i tak zdecydowanie za rzadko, jak na karkołomne pozycje, z jakich odbijają piłki, kończy się autem.

→I CAŁA PARA W GWIZDEK

Oprawy oczywiście – Sega nie bardzo natrudziła się przy AI, ale za to postarała się wycisnąć sporo z konsol najnowszej generacji – gra zasuwa nawet w 1080p i jest pierwszą grą na X360, która była renderowana w tej rozdzielczości. Jak macie odpowiedni telewizor, to będziecie mieli na czym oko zawiesić. Ale w „normalnym" HD, aka 720p, też wygląda bardzo ładnie. Postacie są fajnie animowane (choć większość ruchów dla każdego zawodnika jest ta sama), wyglądają efektownie, a korty i ich otoczenie napakowane są szczegółami. Ogólnie nie ma się za bardzo do czego przyczepić, diabeł tkwi jednak w szczegółach. A konkretniej – w zbliżeniach na twarze zawodników podczas scenek, przed czy po meczach lub treningach. Wtedy widać wyraźnie, że Hantuchova czy Sharapova nie są za bardzo w tej grze urodziwe. Najlepiej chyba wyszła Venus Williams, a wśród facetów – Blake. Białego człowieka nie udało się grafikom zrobić ładnie. Ale i tak u wszystkich mimika jest drewniana i zupełnie nie rozumiem po co dali te zbliżenia, skoro podczas nich nasi interlokutorzy rzucają głupie i żałosne teksty. Albo nie – nawet nie rzucają, bo nie mówią – ruszają ustami, ale ich wypowiedzi mamy wypisane. Zresztą ogólnie oprawa dźwiękowa jest średnia. Od muzyczki bolą zęby, więc lepiej ją wyłączyć od razu, a odgłosy poruszania się zawodników po korcie często się zacinają i brzmią co najmniej dziwnie. Sprawę ratują świetni sędziowie gadający w różnych językach w zależności od kortu, odgłosy odbijanych piłek, jęki graczy machających rakietami oraz publika, która wprawdzie często się powtarza, ale za to bardzo żywiołowo reaguje na wydarzenia.

→I MIESZANE ODCZUCIA

Wszystkim fanom tenisa i tej serii polecam wersję na X360, choć to konwersja z PS3, hehe. Ma tryb online, co przedłuża żywotność gry i pozwala świetnie się bawić nawet po zakończeniu trybu kariery. To nadal jest dobra gra o tenisie, ale część magii zdążyła przez te wszystkie lata już się ulotnić. Sega nie odkryła Ameryki w konserwie – nie usprawniła swego dzieła, nawet nie tknęła AI (albo je nawet ogłupiła, jak podejrzewam), a jedyne, przy czym się napracowano, to nowe mini-gierki i oprawa graficzna. I choć wiem, że Top Spin 2 jest częściowo zrzynką z VT2, to jednak bardziej podoba mi się podejście programistów z 2K Sports (niegdyś należącego do Segi zresztą), którzy postarali się dodać coś nowego (risk shoty na przykład), a także zrobili po prostu lepszą i głębszą symulację tenisa. VT3 jest dobrą grą – bardzo rozrywkową w multi, przystępną od samego początku dla każdego, choć oczywiście poświęcone jej godziny premiującą skillem swobodnie wystarczającym do pokonania każdego nierozważnego debiutanta online. Ale wiecie co? Mimo wszystkich wymienionych przeze mnie błędów VT3 naprawdę ciężko się od tej gry oderwać, nawet grając samemu. Nie wiem jak to się dzieje, ale tak właśnie jest. Albo nie, wiem – jest po prostu grywalna. ■■

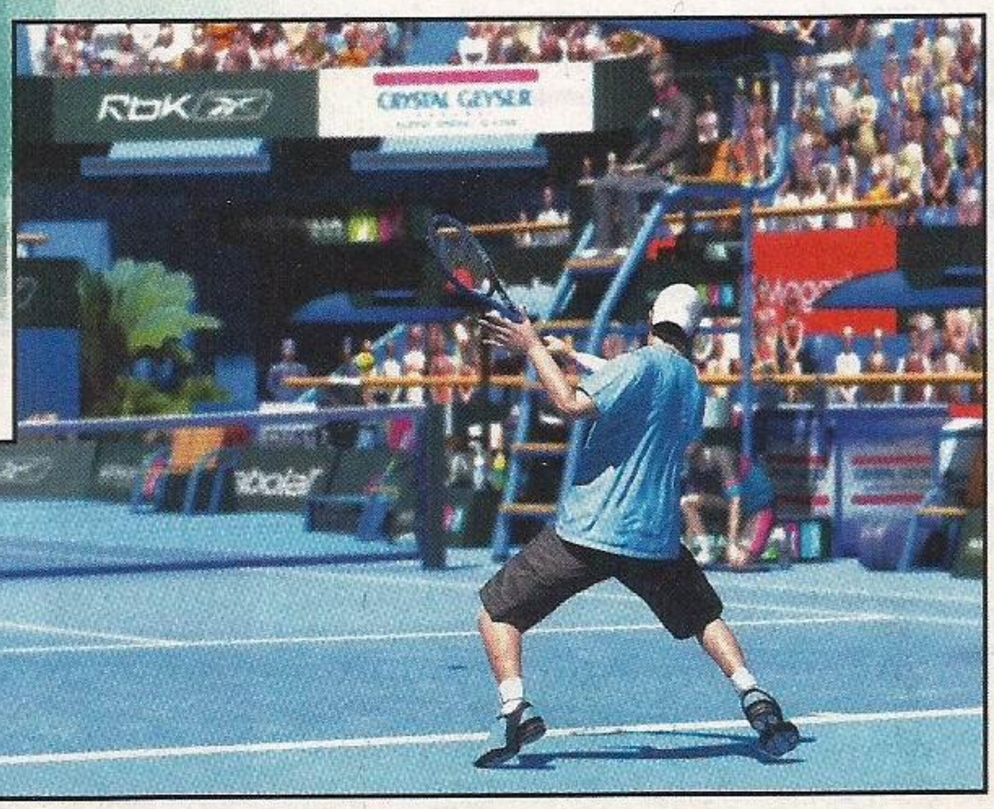
OCENA X360 7.5/10

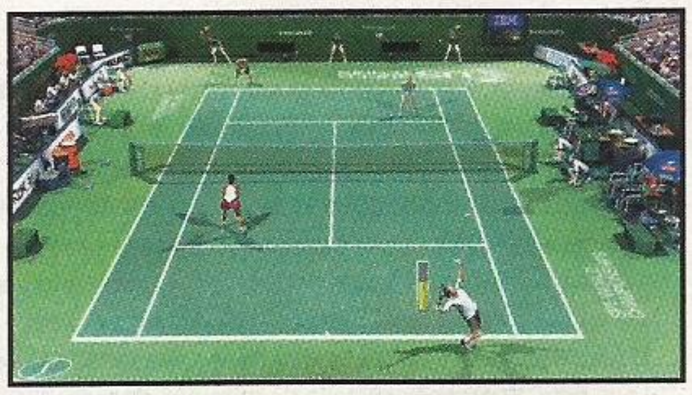
ONLINE PRZEDŁUŻA ŻYWOTNOŚĆ TEJ GRY

OCENA PS3 6.5/10

NA PS3 GO ZABRAKŁO, STĄD NIŻSZA OCENA

TO NADAL JEST DOBRA GRA O TENISIE, ALE CZĘŚĆ MAGII ZDĄŻYŁA PRZEZ TE WSZYSTKIE LATA JUŻ SIĘ ULOTNIĆ. SEGA NIE ODKRYŁA AMERYKI W KONSERWIE – NIE USPRAWNIŁA ZNACZĄCO SWEGO DZIEŁA, A JEDYNIE POPRAWIŁA GRAFIKĘ





■ Menu kariery jest znane wszystkim fanom tej serii – kula ziemska z zaznaczonymi na niej punktami, w których odbywają się treningi i turnieje oraz nasza siedziba – Home. Nie jest najwygodniejsze, przydałby się przycisk przerzucający nas do Home z dowolnego miejsca na globusie. A także opcja zaznaczania turniejów w kalendarzu.

RETRO ATAK

THEME PARK

ZAMIAST EKSTERMINOWAĆ, SPRÓBUJ COŚ ZBUDOWAĆ!

txt: GULASH

NINTENDO DS

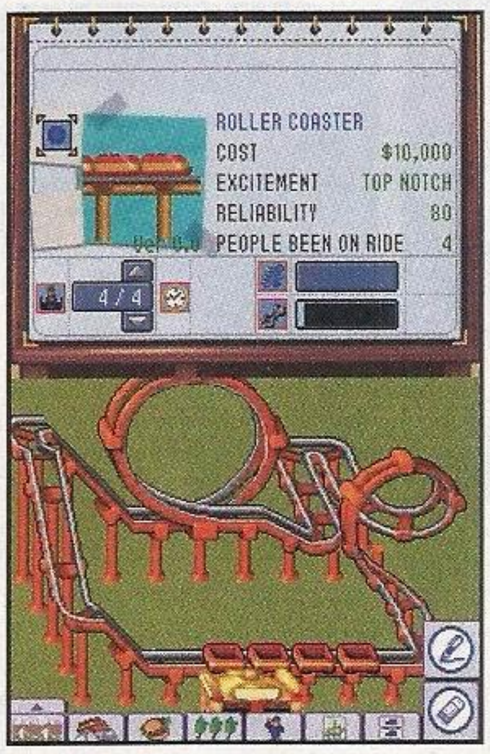
- Wydawca: EA Games
- Producent: EA Japan
- Liczba graczy: 1 (2)

GRAFIKA ■■■■■□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■□□□□□
MIÓD ■■■■■■■■■□

DOBRE: Wymagająca i bardzo rozbudowana gra strategiczno-ekonomiczna. Każdy z żyłką małego budowniczego będzie zachwycony.
ZŁE: ...?
BRZYDKIE: To fakt, jest brzydka jak noc, ale za to serce ma złote.

MARCELLUS: To naprawdę świetna i rozbudowana gra,ale dla osób, które mają dużo czasu na granie. Nie nadaje się do krótkich sesji, z których słyną handheldy. Ale na pewno nie można się na niej zawieść.

Pamiętacie tę grę? Trzynaście lat temu Peter Molyneux i jego ekipa Bullfrog zatrzęsła światem wydając na wszelkie możliwe platformy Theme Park, zabawę w budowniczego parku rozrywki (inaczej mówiąc – wesołego miasteczka). Zabawę na tyle zaawansowaną, że pozwalała nawet ustalić poziom soli w sprzedawanych w budach na terenie miasteczka frytkach. Jeśli fryty były przesolone, klienci kupowali więcej napojów, za które z kolei można było pobierać większe opłaty.



Oczywiście największym atutem tej wersji jest stylus DSa, który jest po prostu idealnym kontrolerem dla gier strategicznych wszelkiej maści. O ile samo sterowanie zostanie dobrze skodowanie, bo widziałem również i gry źle reagujące na dotyk piórka na ekraniku. Dobra wiadomość jest taka, że w **Theme Park** działa to wszystko bez pudła; menu przedstawione za pomocą ikonek znajdujących się na dole ekranu otwiera nowe opcje, a samo umieszczenia obiektów na ekranie jest intuicyjne i przyjemne. Dwa ekrany dają perfekcyjny podgląd parku przy jego budowaniu; górny to oczywiście mapa poglądowa, podczas gdy dolny prezentuje wszystko w dużym zbliżeniu. Gra oferuje pełną kontrolę nad miasteczkiem; można ustalić dosłownie wszystko – od cen, przez ilość atrakcji, aż po liczbę gości w strojach nosorożców spacerujących ku uciesze gawiedzi. Samo budowanie jest niezwykle satysfakcjonujące i czasochłonne, a widok ciurkających pieniędzy zostawianych przez spacerujące ludki – bezcenny.

Znalazło się także kilka nowych opcji – można na przykład dać kasę wynalazcom, którzy za jakiś czas opracują nowe atrakcje dla naszych gości. Co rok nasza praca jest podsumowywana i jeśli inwestorzy, wykładający na nasze szaleństwa kasę, są zadowoleni, dostajemy inne zadania i ruszamy dalej, budować i wyciskać flotę ze szczęśliwych rodzinek. W pewnym momencie znajdziemy się nawet na Antarktydzie, gdzie o klientów raczej trudno i są wybredni.

Niestety, grafika jest raczej brzydka i odpychająca, tak więc nie wierzę, by przyzwyczajeni do fajerwerków graficznych młodsi gracze zagłębili się w tę bogatą i interesującą grę. Zresztą nie ma co się łudzić – jest przeznaczona dla osób wychowanych na Theme Parku właśnie. Jeśli macie ochotę na skomplikowaną (choć oferującą trzy poziomy trudności), bezkrwawą i wymagającą grę strategiczną, nie mogliście lepiej trafić. ■■

OCENA 8.0/10
FANI I TAK TO KUPIĄ

PUZZLE QUEST: CHALLENGE OF THE WARLORDS

LOGICZNE, TUROWE FANTASY? TEŻ SIĘ ŚMIAŁEM

txt: GULASH

NINTENDO DS

- Wydawca: D3
- Producent: Engine
- Liczba graczy: 1 (2)

GRAFIKA ■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■■■■■□

DOBRE: Oprawa, rozbudowane zasady, masa rzeczy do robienia oprócz samych walk.
ZŁE: Nie widzę tu nic złego – jeśli ktoś nie lubi logicznych gier, to wszystko będzie złe.
BRZYDKIE: Nic.

MARCELLUS: Gulash zawsze jak dorwie się do DSa i coś mu podpasi, wydaje przedziwne okrzyki zza biurka. Wtedy jest jasne, że trafił na coś dobrego. Ta gra jest wyśmienita.

Jest sobie kraina Etherią zwana, w której żyją w symbiozie elfy, ludzie, krasonoludy. W symbiozie nie chcą żyć orki, panoszące się coraz bardziej i niewątpliwie planujące przewrót. A naszym zadaniem, po wybraniu postaci, jest powstrzymanie plugastwa.

Pod całą tą piękną przykrywką kryje się gra logiczna na zasadach, które znane są chyba od zarania konsol, ale które jakoś się nie nudzą. A przynajmniej mi się nie znudziły. Chodzi bowiem o łączenie ze sobą trzech identycznych przedmiotów (bądź gemów o identycznych kolorach), zamieniając ze sobą miejscami dwa symbole na planszy. Cztery kolory gemów symbolizują żywioły (ogień, woda itp.), które napędzają moce naszego bohatera. Z kolei połączenie trzech czach to atak na przeciwnika, odbierający mu energię. Jest tego o wiele więcej – zasady są konkretnie pokręcone i rozbudowane, bohaterowie mają liczne statystyki, pojawiają się przedmioty i bardziej rozbudowane ataki. Na przykład połączenie pięciu gemów nie tylko da nam dodatkową turę ruchu (bo atakujemy na przemian z przeciwnikiem), ale także i wyciągnie dla nas z talii dziką kartę, która na przykład zwiększy nasze umiejętności obronne.

Mało tego – tu jest fabuła, włóczenie się po mapie, rozmowy z postaciami i doprawdy setki innych atrakcji, a zasady samych pojedynków są na tyle rozbudowane, że potrafią zaskakiwać nawet po kilku godzinach rozgrywki.

Powiem szczerze, że nie spodziewałem się tak dobrej gry na tak banalnych, jak mi się początkowo wydawało, zasadach. Fantasy przedstawione w PQ jest nasze, europejskie, a więc częściowo przynajmniej precz z mangowymi mordami (przynajmniej raz na jakiś czas, hehe), jest prześliczna oprawa graficzna, kapitalna muzyka z chórkami, dzięki której jeszcze łatwiej jest wkręcić się w klimat rycerzy, magów i tajemniczych mocy.

Krótko mówiąc, jeśli lubicie gry logiczne, a do tego siedzicie po uszy w fantasy – Puzzle Quest: Challenge of the Warlords będzie kapitalną zabawką na długie godziny. ■■

OCENA 8.0/10
DOSKONAŁA I PRZEŚLICZNA HANDHELDOWA GRA. TO JEST TO

■ No proszę, zaplątał się mangowy Tsukasa. Postaci jest multum, walk jeszcze więcej, a świat czeka sobie na uratowanie. Do roboty zatem!

mArginesy ZNALEZIONE POD BIURKIEM

NEW ZEALAND STORY REVOLUTION

■ Konsola: NDS ■ Wydawca: Rising Star ■ Ocena: 6/10

Remake klasycznej platformówki z czasów 8-bitowych komputerków – zagrywali się w nią posiadacze Spectrumów, C64, a potem także i Amig. Kiedyś była naprawdę zachwycająca, dziś niespecjalnie ma szanse stawać w szranki z np. New. Super Mario Bros, choćby dlatego, że jest potwornie trudna i wymagająca, zdecydowanie nie dla dzieci. A przecież głównym bohaterem jest ptaszek Kiwi ratujący swoich kuzynów. Ładne, ale tylko dla hardcore'owców. [gsh] ■■

RAYMAN RAVING RABBIDS

■ Konsola: NDS ■ Wydawca: Ubisoft ■ Ocena: 4/10

O ile Rayman Raving Rabbids na Wii i PlayStaton 2 sprawdza się (szczególnie na Wii) jako kolekcja mini-gier, developerzy wersji na przenośną konsolę Nintendo postanowili tradycyjnie uczynić z niej platformówkę. Co samo w sobie oznacza pójście na łatwiznę. Gdyby to chociaż była dobra platformówka, ale niestety – levele są nudne i mało pomysłowe, grafika przeciętna, a sterowanie dziwnie niedopracowane. Tak to bywa – pies utonął, łańcuch pływa... [gsh] ■■

SPECTROBES

■ Konsola: NDS ■ Wydawca: Disney ■ Ocena: 6/10

Każdy wydawca gier na handhelda Ninty przędzej czy później musi stworzyć grę polegającą na jakże znanym patencie: „złap je wszystkie". Nie inaczej jest w przypadku tej pozycji, w której dwoje młodych międzygalaktycznych policjantów walczy ze strasznymi potworami i zbiera do kupy niemal 500 robotów, które naturalnie trzeba trenować. Jak dla mnie nic ciekawego, ale jeśli jakiś młokos wyrósł już z pokekmona, to takie lajtowe SF można mu sprawić – może polubi. [gsh] ■■

■ Radosne machanie Wiilotem nie ma tej precyzji, co trikowanie przy pomocy przycisków na padzie i nie ma co się nawet łudzić, ale zostało fajnie wkomponowane w cały system SSXa.

SSX BLUR

NIE MA NOWEGO 1080 SNOWBOARDING, ZA TO JEST SSX BLUR

txt: GANON

Wii

- Wydawca: EA
- Producent: EA Big
- Liczba graczy: 1-4

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■□□

DOBRE: Stoki, dynamika, długość gry.
ZŁE: Czasem niedokładne sterowanie.
BRZYDKIE: Odzywki po nieudanym ubertikulcu.

GULASH: Zawsze byłem fanem SSXa, a Blur, choć w moim odczuciu nie wnosi wiele nowego, to dobra gra. Tyle, że na siódemkę.

Choć wydane na GameCube Avalanche nie było najwyższych lotów, ani nie dorównywało swojemu poprzednikowi, to nie dam na niego złego słowa powiedzieć, bo spędziłem nad nim wiele, wiele godzin. Natomiast poprzednie SSXy, pomimo kilku wpadek, to pierwsza liga, jeśli chodzi o konsolowe deski. Za każdym razem panowie z EA Big dostarczali hektolitry miodu w najczystszej, obłędnej postaci. Jak się spisali na Wii?

→I NICE & SMOOTH

Pierwsze, co rzuca się w oczy, to menusy. Do diaska, dawno nie widziałem tak świetnie zaprojektowanych menusów! Wszystkie tabelki, opcje, są schludnie wyszczególnione, podkreślone ciepłymi kolorami i cel-shade'owanymi ramkami. Nie sądziłem, iż kiedykolwiek coś takiego napiszę, ale poruszanie się po trybach gry sprawia nielichą przyjemność.

Przechodząc jednak do rzeczy, która spędzała sen z powiek wszystkim entuzjastom maszynki Ninty – jak developer poradzi sobie ze sterowaniem? Też miałem pewne wątpliwości, czy aby uda im się oddać intuicyjność i feeling towarzyszący poprzednim odsłonom, ale wyszło to EA Big bez zarzutu.

Do śmigania po stokach i wykonywania trików używamy gruchy i wiilota, jednakże kardynalne znaczenie ma tutaj ta pierwsza. Przechylając gałkę do przodu przyspieszamy, do tyłu hamujemy, potrząsając – podskakujemy, wychylając w lewo bądź prawo skręcamy czy balansujemy w powietrzu lub tuż nad ziemią. Tak, jak i w ostatnich częściach, tak też i tu nie potrzeba specjalnej finezji w wykonywaniu trików, bardziej liczy się sprawność i giętkość palców oraz szybka reakcja. Refleks jest szczególnie ważny, kiedy to przyjdzie nam wylądować po serii efektownych i raczej mało bezpiecznych ewolucji. Jeśli zaliczymy glebę, nici z punktów za nasze popisy. Po ciągu udanych, efekciarskich zagrań, rośnie nam groove meter. Kiedy naładujemy go na fula, możemy wykonać ubertrick – aby jednak go skutecznie wyprowadzić, musimy, dusząc A, machać odpowiednio nunchukiem, wycinając kształty, które wyświetlają się na ekranie.

Sterowanie jest dość intuicyjne, po kilku zjazdach swobodnie będziemy kosić punkty na skomplikowanych trikasach, przy tym nie zaliczając bliskiego spotkania trzeciego stopnia z podłożem. Przyjemnie bierze się zakręty, skacze czy manewruje w powietrzu, lecz czasem między to wszystko wkrada się chaos, który nieco utrudnia połapanie się w ewolucjach, przez co łatwo wyrżnąć o glebę i stracić punktową zdobycz. Bez przemagłowania tutorialu nie ma szans na opanowanie dechy w stu procentach czy zrobienie ubertrików, którym przyporządkowano specjalny dział w samouczku. Fakt faktem, iż **SSX Blur** nie jest grą prostą i choć daleko mu do symulacji, to nie ma mowy o łatwej przeprawie bez żmudnych ćwiczeń. Niektóre nadtrikulce wymagają małpiej zręczności i nielichej koordynacji, aby wyprowadzić je pomyślnie, ale satysfakcja po zaliczeniu takiego jest nieporównywalna z niczym innym. Gdy zagłębimy się w tajniki Blura i spenetrujemy meandry kontrolowania deski, możemy pokusić się o niesamowicie efektowne i miłe dla oka ewolucje – gra odpłaca za poświęcony jej czas.

→I UBERTRICK

Mamy kilka gór, tam kolejne trasy – mnóstwo hopek, ostrych zakrętów, drzewek, przeszkód, halfpipe'ów, poręczy, na których można trzepać triki i grindować, itd., etc. Żadnych zwolnień nie odnotowałem. Zarzutów nie postawię też pod adresem otoczenia. Jest realistycznie zachowujący się śnieg, są naturalnie animowani zawodnicy, obeszło się bez większych zgrzytów. Rzecz podobnie ma się, jeśli mowa o oprawie dźwiękowej. Fajne kawałki, które pomagają złapać tempo i rytm, czy odpowiednio zagrzać do walki.

SSX Blur to bardzo ciekawa odsłona serii, która z pewnością wprowadza pewną namiastkę ożywczego powiewu świeżości. Niejako tradycyjnie dla Wii, sterowanie pozostaje jednakże nieco niedopracowane. Ubertriki wykręca się dość topornie, a przyswojenie sobie kontrolowania dechy w stopniu co najmniej zadowalającym wymaga poświęcenia sporo czasu i koncentracji. Tę z kolei trzeba nieustannie utrzymywać, jeśli marzymy o jakichś w miarę niezłych wynikach. Grucha i wiilot niekoniecznie chcą zawsze słuchać ruchów naszych łapek i często rozumieją je na opak, dlatego potrzeba sporej wprawy, by przyswoić sobie tajniki sterowania i odpowiednie jego „czytanie".

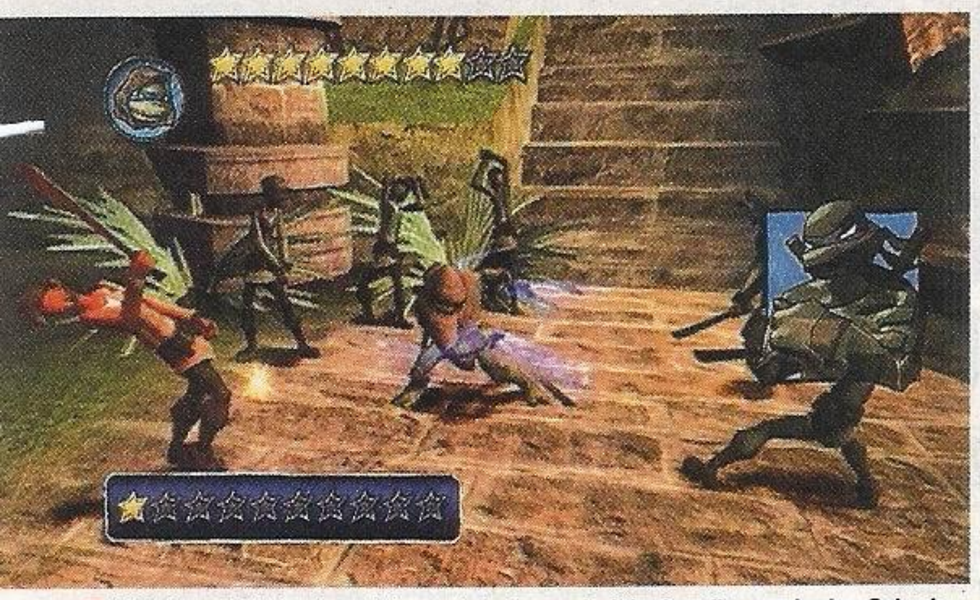
Blur ma w sobie coś z czadu, jaki towarzyszył śmiganiu w Excite Truck i bezapelacyjnie jest godny swej ceny, jak i niezłej oceny. O, jak mi się rymnęło. ■■

OCENA 8.1/10
GRA MIESIĄCA NA WII

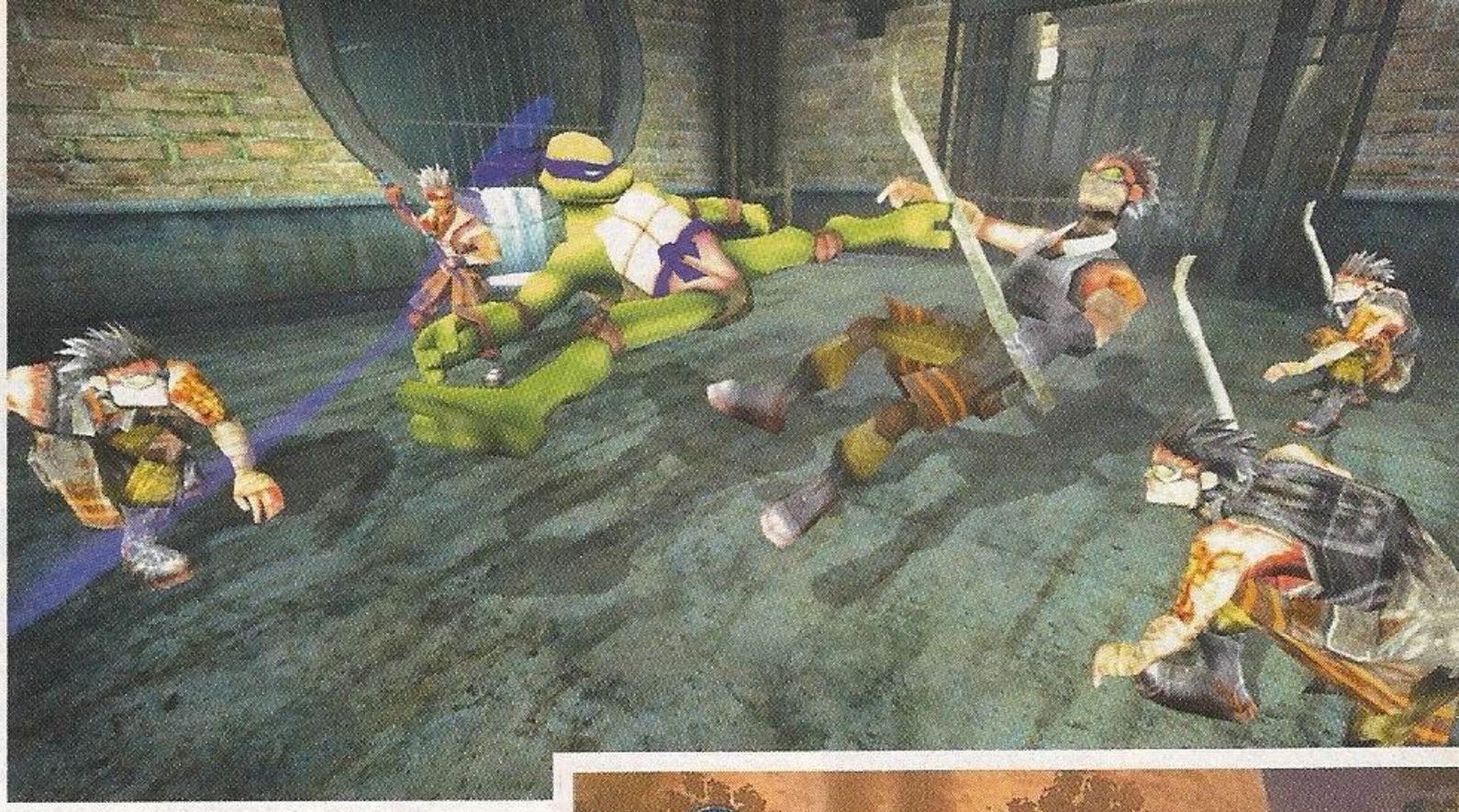
BLURROWAĆ!

Nazwanie ostatnich miesięcy okresem wylewu hitów na Wii byłoby grubą przesadą, ale z pewnością produkcja chłopaków z EA Big jest pozycją wartą uwagi. Bo chyba nie zadowoli Was jedynie Kororinpa czy Tiger Woods? Blur jest całkiem rozbudowany i zapewnia naprawdę sporo zabawy. Prócz tutoriala, mamy kilka innych trybów. Quick play, gdzie wybieramy trasę i rodzaj wyścigu (slalom, zjazd itp.), karierę, gdzie z kolei wybieramy zawodnika i bierzemy udział we wszystkich zawodach, zwiększając statystyki i atrybuty naszego ziomka, oraz multi. Tutaj mamy splitscreen i konkurencje takie, jak – walka na trikulce, wyścig lub coś na wzór time trialu, a następnie porównywanie highscore'a. Do ukończenia podstawowych trybów, jak i do zaliczenia wszystkich turniejów potrzeba około 30 godzin, co jest znakomitym wynikiem, jak na grę stricte zręcznościową.

■ Blur to jedna z ładniejszych gier na Wii – co prawda PlayStation 2 czy GCN raczej poradziłyby sobie z pociągnięciem takiej grafiki, ale i tak jest OK.



■ Młócką radośnie ubarwiają wyskakujące z boków komiksowe kadry. Szkoda, że cała gra nie ma takiej kreski, jak te obrazki.



TMNT

BĄDŹCIE WYROZUMIALI, TO TYLKO GRA NA LICENCJI

txt: MIELU

PS2 | XBOX 360

- Wydawca: Ubisoft
- Producent: Ubi Montreal
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■■■□□□□

DOBRE: Dla dzieciaków jak znalazł. Nie za trudne, no i z TYMI żółwiami.

ZŁE: Złe nie, ale przeciętne jest wszystko – oprawa, SI, design poziomów, walka.

BRZYDKIE: Zero w tym sztuki. To zwykły, licencjonowany nabijacz kasy.

GULASH: Pierwszym szokującym odkryciem, jakiego dokonałem biorąc joypad do ręki i odpalając nowe żółwie, był fakt, że to gra dla jednego gracza. No jak to, wszystkie poprzednie jatki z Mutantami Ninja radośnie dawały się przejść przynajmniej we dwie osoby, a tu takie rozczarowanie... Poza tym gra, jak na filmową licencję, jest jak dla mnie w porządku – prosta młócka połączona z eksploracją. Ale wolałem poprzednie.

Na dodatek przeznaczona dla młodszych graczy, dlatego nie ma się co śmiać z Ubi Montreal i dorabiać sobie ideologii, że niby im się noga powinęła przy **TMNT**, czy coś w tym stylu. Że co proszę? Nie wiecie, co to jest TMNT? Teenage Mutant Ninja Turtles, czyli po naszemu – Wojownicze Żółwie Ninja, którymi kilka(naście?) lat temu zachwycały się tysiące polskich (i nie tylko) dzieci.

Zmutowane nie-takie-znowu-powolniaki powracają po długiej nieobecności na konsole w związku z premierą nowego filmu, w całości wygenerowanego przez potężne stacje graficzne, w którym głosy podkładają takie gwiazdy Hollywoodu, jak Chris Jones, Sarah Michelle Gellar, Laurence Fishburne czy przeurocza Zhang Ziyi. Fajnie by było, jakby ktoś ich przy okazji zatrudnił do prac nad grą, to może żółwie nie powtarzałyby co chwila tych samych okrutnie irytujących okrzyków w stylu „superduperfantastic, bro!", albo „woohoo man, that was awesome!". Przysięgam, po piętnastu minutach trzeba wyłączyć dźwięk, żeby się nie denerwować.

→I PIĘŚĆ TCHÓRZOFRETKI

Piętnaście minut, to akurat tyle, ile potrzeba na przejście każdego poziomu bez specjalnego spinania się. Przynajmniej mi tyle schodziło, ale myślę, że młodsi gracze nie powinni potrzebować specjalnie dużo więcej czasu, bo gra jest raczej prosta. Przed każdą walką, czy trudniejszym skokiem automatycznie zapisuje się stan gry i w razie niepowodzenia następuje szybki restart. Mało tego, jeśli zdarzy się, że żółw padnie podczas bitki, wcale nie zginie – wystarczy przez chwilę pomashować odpowiedni przycisk, by wstał i z pełnym życiem kontynuował wypłacanie prostych combosów.

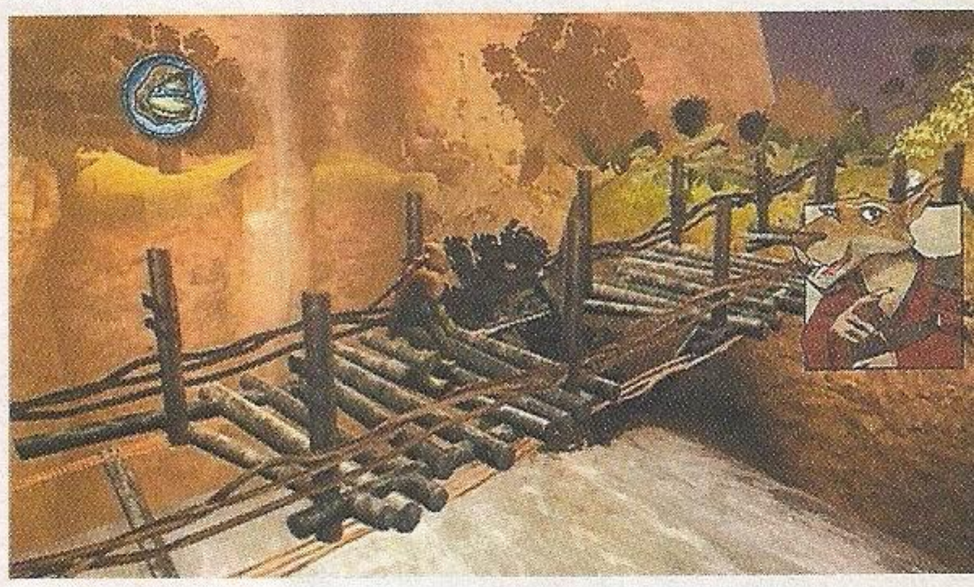
Do walki przydają się w zasadzie dwa, góra trzy przyciski. Atak bronią, kopnięcie oraz ewentualnie wyskok, idealnie sprawdzający się w sytuacji, gdy bohatera otoczy grupka przeciwników. Właściwie, to tylko ich znaczna przewaga liczebna daje im jakiekolwiek szanse w potyczkach ze zmutowanymi żółwiami, bo już na przykład specjalnie skomplikowaną SI pochwalić się nie mogą.

Typowa w **TMNT** scenka – bohater przez pięć minut biegnie po wąskiej ścieżce, aż nagle pojawia się przed nim trochę szerszy teren, więc wiadomo, że za moment zacznie się walka. Istotnie, po chwili wyskakuje kilku, kilkunastu przeciwników (jakieś ninjasy, dresiarze z bejzbolami, grubasy z jednostrzałowymi obrzynami) i próbują się jakoś ustawić. Jedni krążą wokół gracza, inni przez dwie minuty się zastanawiają co zrobić i w końcu rzucają się desperacko, by zadać jeden cios i na kolejną dłuższą chwilę wycofać. Najgorsi są ci, co w ogóle stoją i nie wiedzą, czy już mają się położyć, czy może za chwilę. Ciężko przy takich słabych przeciwnikach próbować korzystać z uników i opcji zwalniania czasu, dostępnej po pokonaniu dziesięciu leszczy bez przyjęcia jakiegokolwiek ciosu. A gdy dojdzie już możliwość wymiany w locie jednego żółwia na innego, nie będzie szans, żeby jakąkolwiek walkę przegrać.

→I SKOK W PŁOT

OK, proste walki są w sam raz dla młodszych. Nie zrażą się za szybko, a kto wie, może po jakimś czasie poczują głód trudniejszych pozycji? Co w takim razie ze starszym graczem? Jeśli nie walki, to może elementy platformowe są ciekawsze?

Niestety, **TMNT** nie oferuje niczego konkretnego w tym temacie. Kolejne poziomy okrutnie dłużą się, bo biega się i skacze po pustych, brzydkich i na dodatek w kółko powtarzających się ścieżkach. Po dwudziestu minutach gry wiadomo, że w każdym etapie znajdzie się kilka przepaści, nad którymi trzeba będzie przeskoczyć, nie zabraknie wspinania się, wbiegania i odbijania od ścian, oraz obowiązkowego skakania z drążka na drążek. W sumie mógłbym powiedzieć, że nie inaczej było w Prince of Persia, ale tam przynajmniej nie było opcji, żeby elementy platformówkowe się przejadły, bo często przeplatały się z trudnymi walkami (i na odwrót). W przypadku **TMNT** czasem trzeba biec dobrych dziesięć minut, żeby w końcu wpaść na pierwszych i zarazem przedostatnich przeciwników na danym etapie, a do tego czasu wykonuje się w kółko te same akrobacje.



Co gorsza, nie ma większych różnic między poszczególnymi żółwiami, co jeszcze pogłębia uczucie powtarzania cały czas jednego poziomu. Później niby dochodzi konieczność wykorzystywania wszystkich bohaterów do pokonania kolejnych przeszkód, ale akcje te nie są bardziej skomplikowane, niż przywołanie Donatello, żeby rozkręcił Leonardo i rzucił nim nad ogromną przepaścią. Krótko mówiąc, cała gra to jeden wielki schemat przez co dość szybko staje się nudna.

→I COWABUNGA, DUDE!

Chyba jedyne, co sprawi, że posiadacze trzystasześćdziesiątek przejdą tę grę, to nieustannie odblokowujące się achievementy. Wystarczy przejść dowolny poziom, użyć nunchako do latania, czy zrobić cokolwiek innego, wyraźnie przy tym wskazanego przez konsolę. Prawdziwy raj dla nabijaczy łatwych punktów. Posiadacze PS2 z tej opcji nie skorzystają, więc niewiele dla nich pozostaje. Może przypadną im do gustu bonusowe etapy i zadania polegające na dotarciu we wskazane miejsce w odpowiednim czasie, czy pokonaniu iluśtam przeciwników, ale po tylu godzinach przechodzenia w kółko jednakowych poziomów, kto miałby ochotę na jeszcze? Ja nie mam, dzięki, wolę na okrągło oglądać trailer nowego Ratcheta... ■■

OCENA 6.0/10

A TY KTÓRYM ŻÓŁWIEM BYŁEŚ?

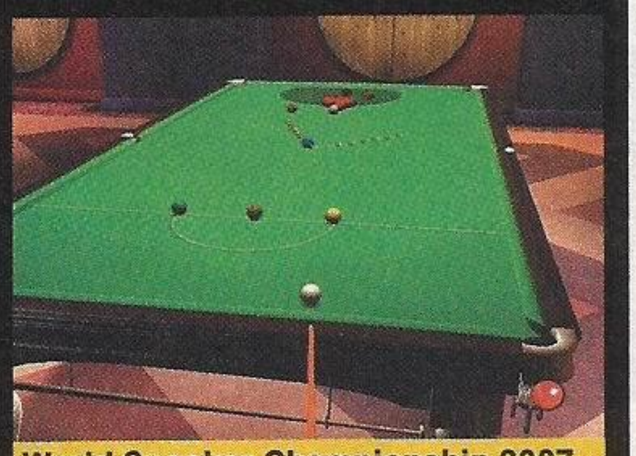
MIECZ vs. PIZZA

Rozpisałem się o walce i poziomach, a słowem nie wspomniałem o grafice, ale w sumie za bardzo nie ma o czym pisać. Postacie pociągnięte odrobiną cell-shadingu i puste, w kółko powtarzające się miejscówki z okropnie prezentującym się tłem, to wszystko, o czym powinniście wiedzieć. Czasem tylko włączy się krótka scenka wyjęta prosto z filmu i aż by się chciało, by gry właśnie TAK wyglądały. Mam nadzieję, że sam film nie będzie bardzo słaby. Co prawda ze znajomymi na podwórku bawiliśmy się w Żółwie dawno temu i już mnie ta bajka niespecjalnie kręci, ale bardzo chcę zobaczyć scenę, w której Leonardo na serio pierze się z Michelangelo. Tego w TMNT jeszcze nie było!

■ Jak na grę przeznaczoną raczej dla młodszych, nie ma do czego się czepiać. Typowy średniak.

mArgines

ZNALEZIONE POD BIURKIEM



World Snooker Championship 2007

■ Konsola: PS2, PS3, PSP, X360 ■ Wydawca: SEGA ■ Ocena: 4.0

Nie jestem fanem snookera, zaznaczam to na samym początku. Nie przepadam też za grami, które pokazują się co roku z kolejnym numerkiem; są one najczęściej obciążone dziedzicznie błędami swoich poprzedniczek, podobnie jest niestety z World Snooker Championship 2007. Sega najwyraźniej zapatrzyła się w kolegów z Electronic Arts i na podobnej zasadzie co roku dręczy graczy kolejną odsłoną swojej symulacji snookera.

Zanim jednak o tym co złe, parę ciepłych słów. Bardzo przypadły mi do gustu menusy, są przejrzyste i nowoczesne, choć dla fanów snookera niekoniecznie będzie to zaletą. Cieszy nowy tryb Bar Billards, gdzie oddamy się rozrywce w mniej poważne odmiany tej szacownej gry – wnosi on do całości nieco świeżego powietrza, bo ogólnie w całej grze panuje dusząca stęchlizna.

Nie wiem jak to możliwe, że w 2007 roku graficy Segi nie umieją zrobić porządnego stołu bilardowego. Panowie najwyraźniej zasiedli dziesięć lat temu do swoich stacji roboczych i od tego czasu nie mają kontaktu ze światem. Śmiech wywołuje wygląd i animacja poruszających się zawodników. O ile jeszcze przy stole zachowują się w miarę naturalnie, to zmierzając do niego chodzą tak, jakby zamiast kręgosłupa mieli żebrowany pręt o średnicy 16 milimetrów. Kiedy tak sobie spacerują z gracją Robocopa widzimy za nimi widownię, na której zasiadają w sumie trzy osoby sklonowane kilkanaście razy. Sama gra jest mało dynamiczna – nawet jak na snookera. Kiedy już wymierzymy w bilę i dokonamy wszystkich ustawień, nasz zawodnik wykona całą ceremonię oglądania stołu, przymierzania się do uderzenia i pokładania na suknie. Na szczęście można ją przerwać w dowolnym momencie. Na pochwałę zasługuje jednak w tym momencie bardzo dobra fizyka gry. Nie grałem jeszcze w grę tego typu, gdzie poziom realizmu byłby tak wysoki. Nie zdarzają się przypadki, gdy wymierzymy w bilę tak, jak zamierzaliśmy, a leci ona zupełnie w inną stronę. W każdej chwili możemy przenieść kamerę nad stół, co bardzo ułatwia ogląd sytuacji. Niestety, poziom prezentowany przez graczy sterowanych przez konsolę jest kosmicznie wysoki. Jeśli nasz pierwszy ruch będzie niepoprawny, jest prawie pewne, że w tej partii już nie wrócimy do stołu. Konsola bezbłędnie uderza w każdą bilę – joypad uderza o ścianę. Rozgrywkom towarzyszy komentarz, jest on niestety nudny i w żaden sposób nie porywa. Dodatkowo zdarza się usłyszeć to samo zdanie w trakcie jednego meczu. Muzyka prezentuje podobną jakość.

Zdaję sobie sprawę, że jako laik zapewne nie doceniam nieco tej gry, ale naprawdę nie mam wolnych trzech miesięcy, które chciałbym poświęcić tylko uderzaniu w bile. Ze względu na doskonałą fizykę i bardzo wysoki poziom trudności gra na pewno znajdzie uznanie wśród fachowców w tej dziedzinie, którym nie będzie przeszkadzał komentarz, dziwna animacja postaci i cała inna rzesza pomniejszych błędów. Zatem jeśli nie spędzasz każdego weekendu w sali bilardowej, ta gra jest zdecydowanie skierowana nie do Ciebie. [Kim Bar Tek] ■■

txt: qsh

PSP

- Wydawca: Activision
- Producent: Amaze
- Liczba graczy: 1 (6)

GRAFIKA ■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■□□□□

DOBRE: Klimat, misje, CoD w kieszeni!
ZŁE: Znowu WWII, odtwórczość, brak kopa.
BRZYDKIE: Grafika nie zachwyca, skrypty mierżą.

GULASH: Ile można w kółko maglować tak wyprany temat, jak WWII. Podziwiam, ale i dziwię się ludkom, którzy jeszcze nie mają dość walki jako nieskazitelny żołdak Aliantów i strzelania do Niemców. Mi właśnie się przejadło. Na PSP jest wiele ciekawszych i po prostu lepszych gier. Niekoniecznie fpp.

CALL OF DUTY: ROADS TO VICTORY

PYTANIE-ZAGADKA: ILE MOŻNA?

Odpowiedź z miejsca wydaje się przesądzona – jeszcze nienormalnie dużo. Jeśli jakimś cudem komuś brakuje strzelaniny w klimatach Drugiej Wojny Światowej – proszę bardzo. Do grona wydanych na PSP wersji dołączył Call of Duty 3. Uznawany za najlepszego przedstawiciela tego wypranego gatunku shooter wlazł na przenośną konsolkę Sony i... nie pokazał niczego, czego nie pokazałaby inna gra utrzymana w takich klimatach.

Jak zwykle – to wyrażenie mogłoby pojawić się w tej recenzji nad wyraz często. Spróbuję spiąć się jednak lekko i użyć go najwyżej jeszcze ze trzy razy. Tak więc, jak zwykle, wcielamy się w amerykańskiego (i później innych narodowości) żołnierza, by dokopać niemieckim faszystom na frontach rozpętanych przez nich wojny. Przemierzymy tereny Francji, trafimy do Afryki, będą ruiny miast w jeszcze innych krajach. Sztampa, że aż boli dotkliwie. Zróżnicowania jest tu tyle, co humoru w wypowiedziach Giertycha, ale spotkanie czegoś świeżego zdarza się częściej, niż namierzenie dobrego pomysłu w głowie ministra – już w pierwszej misji namierzyłem czołgi armii III Rzeszy za pomocą lornetki i tym samym dzięki systemowi GPS (jasne...) artyleria wiedziała, który punkt zbombardować. Dalej nie było tak świeżo – przebijanie się przez wąskie ulice, obrona jakiegoś punktu, utrzymanie wzgórza, blablabla.

Jak zwykle, sterowanie na PSP jest mało precyzyjne i raczej nie sprzyja poczuciu satysfakcji przy sadzeniu kolejnych headshotów. Rozglądamy się przyciskami kierunkowymi, L podnosi broń do oka, R symuluje pociągnięcie za spust. Jest przeładowanie, zmiana broni (na jedną z dwu niesionych), podjęcie jakiejś akcji (osadzenie działka choćby). Postać porusza się jakoś tak niemrawo, brakuje sprintu, jest za to kucanie, która jeszcze bardziej spowalnia ruchy żołdaka. Celowanie jest auto, białe kółko na środku ekranu z dość sporą dawką tolerancji (dużo mniejszą, niż Roman G, hehe) namierza kolejnych nazistów zmieniając kolor na czerwony. Seria bez przycelowania jest raczej mało precyzyjna, tak więc warto się zaczaić i wymierzyć kulkę w hełm lub inne nakrycie głowy.

Misje przechodzi się dość długo, w razie niepowodzenia zaczynamy od punktu kontrolnego. Poziom trudności jest całkiem wyrównany, na najniższym możemy przyjąć na klatę wiadro nabojów, na hardzie dwie kulki kończą żywot. Mało tego – za szczególne zasługi na polu walki odznaczeni zostajemy medalami. Na złoto trzeba zasuwać jak perszing, walić same głowo-strzały i mieć celność na poziomie 85%. Masakra, ale daje dostęp do archiwalnych materiałów. Dla maniaków jak znalazł.

Grafika nie tak okazała jak w Medal of Honor, multi też odstaje. Jeśli jeszcze nie masz dość WWII, dorzuć do oceny cały punkt. ■■

OCENA 6.6/10

PORZĄDNA STRZELANINA W KLIMACIE II WŚ

AFTERBURNER: BLACK FALCON

txt: qsh

PSP

- Wydawca: SEGA
- Producent: Planet Moon
- Liczba graczy: 1 (4)

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■■■□□□

DOBRE: Uczucie pędu, wybór maszyn, ich tuning, trudna i wymagająca.
ZŁE: Prostota, chaos, ograniczenia.
BRZYDKIE: Czasem mocno trudna, menu jest biedne.

ŚMIESZNA GRA W LATANIE

Śmieszna dlatego, że bije od niej staroszkolnym klimatem, a otoczka jest tak kiczowata, że aż budzi chęć sprawdzenia, co przyniesie kolejna misja. Afterburner jest w zasadzie grą lotniczą, strzelaniną na szynach. Widząc w menu samoloty, poznając fabułę o uprowadzeniu trzynastu prototypowych maszyn, dzielnych pilotach i takich tam, od razu nastawiłem się na podróbę Ace Combat. Szok trwał chwilę, a pierwsze chwile nie do końca zachęciły mnie do dalszej zabawy.

Mój błąd polegał na tym, że nie dotarło do mnie do końca, kto jest wydawcą tej gry. SEGA ma w zwyczaju dostarczanie zręcznościówek na wysokim poziomie nawet w tak sztywnych wydawałoby się, kategoriach. Miała, bo po ostatnich wynalazkach moja wiara w „niebieskich" wystawiona została na ciężką próbę. Recenzowana gra miło mnie rozczarowała.

Afterburner opowiada nawet historię. Super maszyny wykradzione przez jakąś organizację muszą zostać zniszczone. Do naszej dyspozycji oddano trójkę pilotów – zobaczenie ich facjat rozbawiło mnie nie na żarty. Demolyszyn-man z kwadratową szczęką, szybki koleś o ksywie Sonic i lasencja z Azji czekają, by sztandarowy „keptyn – serdżent" wydawał im wzniosłe rozkazy.

Na lotniskowcu czekała mnie miła niespodzianka – wśród dostępnych samolotów nie zabrakło żadnej maszyny, której bym się spodziewał. Myślę, że każdy fan przeszywania nieba będzie zadowolony z możliwości złapania za drążek (hmm...) takich maszyn, jak F-16, F-18, jakiegoś ruskiego wynalazku i tego cienkiego Stealtha. Jednostki wyposażone są w rakiety niebo-niebo i niebo-powietrze oraz karabin maszynowy. Misji jest sporo, sama lista z prototypami to przecież 13 zadań.

Jako, że nie możemy poruszać się w dowolnym kierunku, a tylko latać w wyznaczonej tubie, grafika jest płynna i całkiem przyjemna. Sporo dzieje się na ekraniku, muzyka dynamiczna zapala do boju, palec nie schodzi ze spustu, a czasem wciska R, by włączyć dopalacz. Efektowność ponad wszystko. Ocena w dół za ograniczoną wolność i spory chaos, ale to niezła strzelanka. ■■

OCENA 7.5/10

LATANIE NA SZYNACH, ALE DOBRZE SIĘ STRZELA

HEATSEEKER

ODPAL I ZAPOMNIJ

txt: GULASH

PS2 | Wii

- Wydawca: Codemasters
- Producent: IR Gurus
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■■■□□□□

DOBRE: Można postrzelać i się odmóżdżyć, oryginalne samoloty...
ZŁE: Przeciętna oprawa, brak multiplayera choćby na split-screenie, sztampa i nuda, niestety.
BRZYDKIE: Niski przelot nad wyspami może zaowocować trwałym uszkodzeniem gałek ocznych. Paskudne tekstury.

MARCELLUS: Ot, zręcznościowa zabaweczka dla każdego i dla nikogo. Typowy wypełniacz czasu między kolejnymi mocarnymi pozycjami, po które już raczej trzeba na PS2 sięgać do bogatego katalogu starszych gier.

Lotnicze strzelaniny na konsolach mają długą tradycję, która sięga... tam gdzie wzrok nie sięga. Pozostańmy zatem przy pierwszym Ace Combat z PS one, które jako jedna ze startowych gier poczciwego szaraka zakręciła się w niejednej konsoli i rozbudziła wśród wielu miłość do stalowych ptaków poruszających się po przestworzach z prędkością dźwięku. **HeatSeeker** jest jeszcze jedną strzelaniną lotniczą. Przynajmniej nie ściemnia i nie sadzi się na symulator – to w większości nieskomplikowana zabawa w namierzanie przeciwnika i odpalanie rakiet.

→| ZŁO DOBREM ZWYCIĘŻAJ

HeatSeeker to osiemnaście misji, podczas których gracz będzie latał, strzelał, odpalał rakiety i rzucał bomby walcząc z piratami, terrorystami, jednym słowem – czystym złem, którego pełno na świecie. Każdy z poziomów, poza głównym zadaniem, ma także trzy dodatkowe, a ich wykonanie zawsze zaowocuje jakimś bonusem – odblokowaniem dodatkowego uzbrojenia, czy nawet samolotu, ale większość z tego bonusowego załadunku można wykorzystać tylko w trybie Arcade, który jest uzupełnieniem właściwej kampanii, ze jakimś tam nie wartym wspominania scenariuszem. Bardzo fajnie też, że podczas misji są checkpointy – nie trzeba po nieumyślnym wbiciu się w ziemię zaczynać od początku, bo niektóre z misji ciągną się i ciągną niemal w nieskończoność. Autorzy postarali się jednak o zróżnicowanie zadań i stopniowanie atrakcji – będzie walka z nieprzyjacielską łodzią podwodną wystrzeliwującą rakiety, albo dość trudne w stosunku do reszty misji lądowanie na lotniskowcu. W gruncie rzeczy jednak zadanie, jak to w przypadku lotniczych shooterów bywa, sprowadza się do zbliżenia się do kropek pojawiających się na ekranie, zalokowaniu na celu i odpaleniu rakiety. Na upartego można próbować zestrzelić przeciwnika z karabinu maszynowego, ale sami wiecie, jakie to upierdliwe. Oczywiście w kolejnych misjach pojawiają się tak fajne rzeczy jak choćby torpedy czy bomby zapalające, wymagające innego podejścia do celu – na przykład pikowania do dołu i poderwania nosa samolotu tuż przed zetknięciem z falami. Z pewnością liczy się również fakt, iż w HeatSeekerze będziemy mieli przyjemność polatać replikami prawdziwych myśliwców – nie brakuje praktycznie żadnej maszyny, której gracz lubujący się w powietrznych bitwach mógłby zabraknąć. Brakuje za to na przykład latającego spodka, a też mogłoby być całkiem zabawnie. Cokolwiek, byle tylko wyrwać się ze sztampy.

■ **Nie da się uniknąć skojarzenia z Afterburnerem SEGI – choć ja wolałbym tamtą grę w nowej oprawie, niż HeatSeekera.**

→| NA KOLANA PRZED ACE COMBAT

Ostatnie dwie Ace Combat to prawdziwa definicja japońskiej gry video – dopracowane nawet w tak nieistotnych wydawałoby się (przynajmniej jeśli chodzi o lotnicze strzelaniny) aspektach, jak wciągający scenariusz, menusy, czy przedstawienie głównych bohaterów, którymi w tym przypadku są przecież samoloty. Na tym polega geniusz japończyków – gdy już mają plan i szkielet gry, siadają i zastanawiają się jak uczynić ją bardziej atrakcyjną dla gracza. **HeatSeeker** nie ma w tym miejscu żadnych argumentów przemawiających za tym, by wybrać właśnie jego na miejsce Ace Combat. Oparty o Renderware silnik graficzny co prawda czyni tę grę szybką, ale na pewno nie ładną i efektowną. Obiekty są proste, tekstury – biedne, a pierwszy przelot nad wyspą spowoduje, że więcej nie będziecie mieli na to ochoty. Nawet tak pozornie proste rzeczy jak komunikacja z innymi pilotami, czy dowódcą obrony siedzącym wygodnie w bunkrze na ziemi (podczas gdy my narażamy tyłek w powietrzu, ech, ale tak działa łańcuch poleceń...) nie zostały wzbogacone choćby o małe facjaty w ramkach, rzecz znaną od ponad dekady choćby w Wing Commanderach! Słowem – bieda, druga liga, mały budżet. Dobrze chociaż, że muzyka zagrzewa do boju, karabinek terkocze, a bohaterowie coś mówią. W sumie nie spodziewałem się niczego innego, ale gdzieś tam miałem nadzieję... Dobra, wiem czyją matką jest nadzieja.

Na PS2 są dwa warianty sterowania, dla początkujących i bardziej zaawansowanych adeptów szkoły pilotażu. Sprawdziłem je w akcji i szczerze mówiąc nie wyłapałem jakiejś większej różnicy. Wii jak to Wii – cudaczne i udziwnione machanie łapami przed telewizorem gwarantowane, w końcu po to stworzono tę konsolę.

■ **Renderware to przestarzały silnik graficzny – kiedyś używało go Konami w Pro Evo, ale zrezygnowało na rzecz swojego.**

→| SEEKER, ALE BEZ HEATU

Całe to latanie i odpalanie kolejnych rakiet sunących z oszałamiającą prędkością w stronę przeciwnika w jakiś sposób wciąga. A przynajmniej mnie wciągnęło na tyle, że spędziłem z Heatseekerem całe dwa wieczory. Można postrzelać i ogłupić się bez problemu. Tylko, nie da się ukryć straszliwego (i okrutnego) faktu – ja mam tę grę za darmo, a Wy musielibyście ją kupić. Sprawa jest prosta: jeśli macie ochotę na rozrywkę tego typu, nie wahajcie się najpierw sprawdzić dwie znakomite części Ace Combat wydane na PlayStation 2. Z kolei posiadacze Wii na razie nie mają innej alternatywy, ale pamiętajcie – to produkt zdecydowanie z poprzedniej generacji.

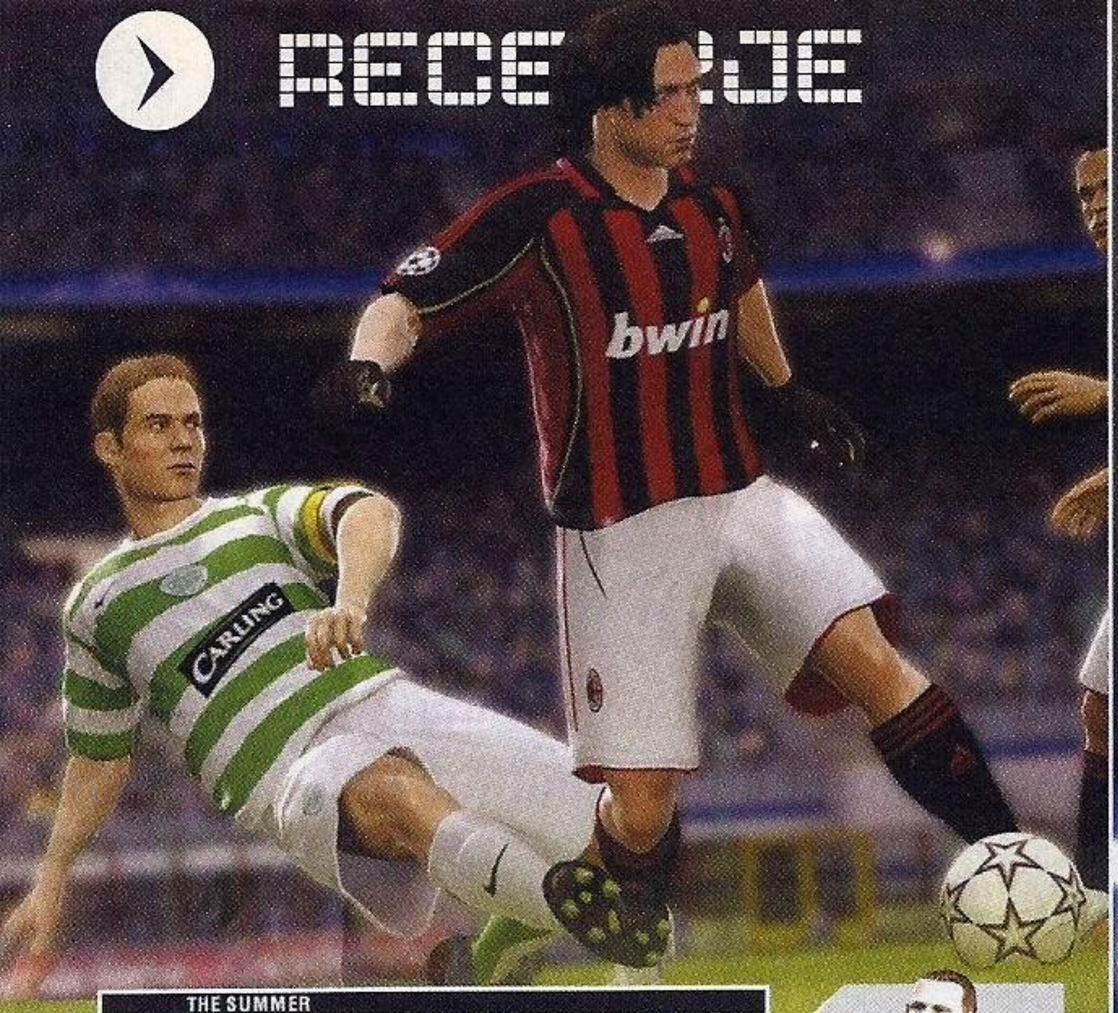
■■

OCENA 5.9/10

PRZECIĘTNIAK, CHOĆ DOSTARCZA ROZRYWKĘ

IMPACT CAM

Super atrakcją jest możliwość śledzenia toru lotu wystrzelonej przez nas rakiety – wystarczy przytrzymać dłużej przycisk, by obserwować jej nieuchronne spotkanie z wrogiem i prześliczną (no, może nie prześliczną, ale na pewno satysfakcjonującą) eksplozję. Problem polega na tym, że po trzecim razie widziało się już właściwie wszystko. No ale kudosy za to, że chociaż próbowali.

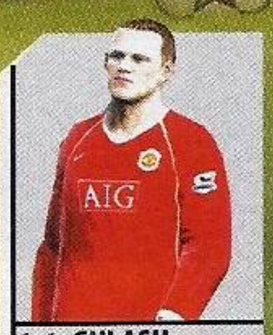


UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2006-2007

EA PRZEPAKOWAŁO FIFĘ I ŻENI JĄ NAM JESZCZE RAZ, ALE TYM RAZEM NIE MA SIĘ ABSOLUTNIE CZEGO WSTYDZIĆ

■ W Treble Mode mnóstwo jest niespodzianek i wyzwań. Jest także ładnie zwizualizowane i pełne nagłówków z gazet. Podoba mi się to, że developerzy z EA Sports szukają czegoś nowego w każdej ze swoich gier piłkarskich.

■ Ultimate Challenge pozwala rozegrać jeszcze raz klasyczne mecze – 58 minuta, Milan gromi Barcę 4:0, a naszym zadaniem jest nie dopuścić do przegranej Katalończyków. Prosto nie będzie.



txt: GULASH

PS2 | XBOX 360 | PSP

- Wydawca: EA
- Producent: EA Canada
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■□□□

DOBRE: Fajne dodatki do normalnych meczyków w obu wersjach.
ZŁE: To zaledwie FIFA 07 w wersji 1.2.
BRZYDKIE: Jak zawsze – 90 procent mordek piłkarzy na zbliżeniach.

MARCELLUS: Czy to FIFA, czy UEFA, to nadal jest tylko PES wannabe ze spaszczonym sterowaniem i minimum miodu. Animacja może i jest niezła, ale na pewno nie bramkarzy – poturlać się można.

Liga Mistrzów gromadzi przed telewizorami miliony fanów piłki nożnej na całym świecie, a tak się składa, że Electronic Arts jest w posiadaniu licencji tych elitarnych rozgrywek. Tak też się składa, że Electronic Arts co roku produkuje najlepiej sprzedającą się grę piłkarską na świecie, nazwaną po prostu FIFA. I zgodnie ze swoją tradycją sprzed kilku lat, EA przepakowało FIFA 07 w nowe pudełko i rzuciło ponownie na półki sklepowe. Nie brakuje kilku drobnych dodatków, czy usprawnień, ale o ile nie jesteś maniakalnym fanem, którego jedynym pragnieniem jest posiadanie każdej gry video związanej z piłką nożną, możesz spokojnie pozostać przy FIFA 07. Tym bardziej, że UEFA Champions League 2006-2007 nie ma polskiego komentarza ani tym bardziej nie jest w polskiej wersji językowej na PlayStation 2 – czyli brak jej czegoś, z czego przecież zasłynęła.

Obie gry nie odbiegają specjalnie od tego, co widzieliśmy w FIFA 07. Silnik poddano raczej niewielkim usprawnieniom i nie ma co spodziewać się większych zmian – one nastąpią, jak co roku, razem z FIFA 08 – już tej jesieni. Naturalnie rozgrywki Ligi Mistrzów zrzeszają tylko kilkadziesiąt najlepszych zespołów z Europy, ale warto wiedzieć, iż w grze znajduje się taki sam obszerny wachlarz klubów, jak w FIFA 07. I tak, jest również polska liga z całym jej folklorem. Oczywiście prezentacja całości, jak to w przypadku Electrnonic Arts bywa, jest zdecydowanie topowa – począwszy od intro z oficjalnym (koszmarnym) kawałkiem Ligi Mistrzów, przez świetnie zaprojektowane menusy, dziesiątki utworów przygrywających w przerwach... Ha! Mało tego – w drugiej połowie meczu EA pozwoliło sobie na trochę zabawy i delikatnie wchodzi rytm z perkusją i basem, jakby podkręcając tempo widowiska. Same panoramy stadionów i przedstawienie składów wyglądają znakomicie, ryk kibiców dobiegający z głośników pozytywnie nastraja do zabawy. Wychodzi sędzia, kapitanowie podają sobie ręce i mamy kick-off...

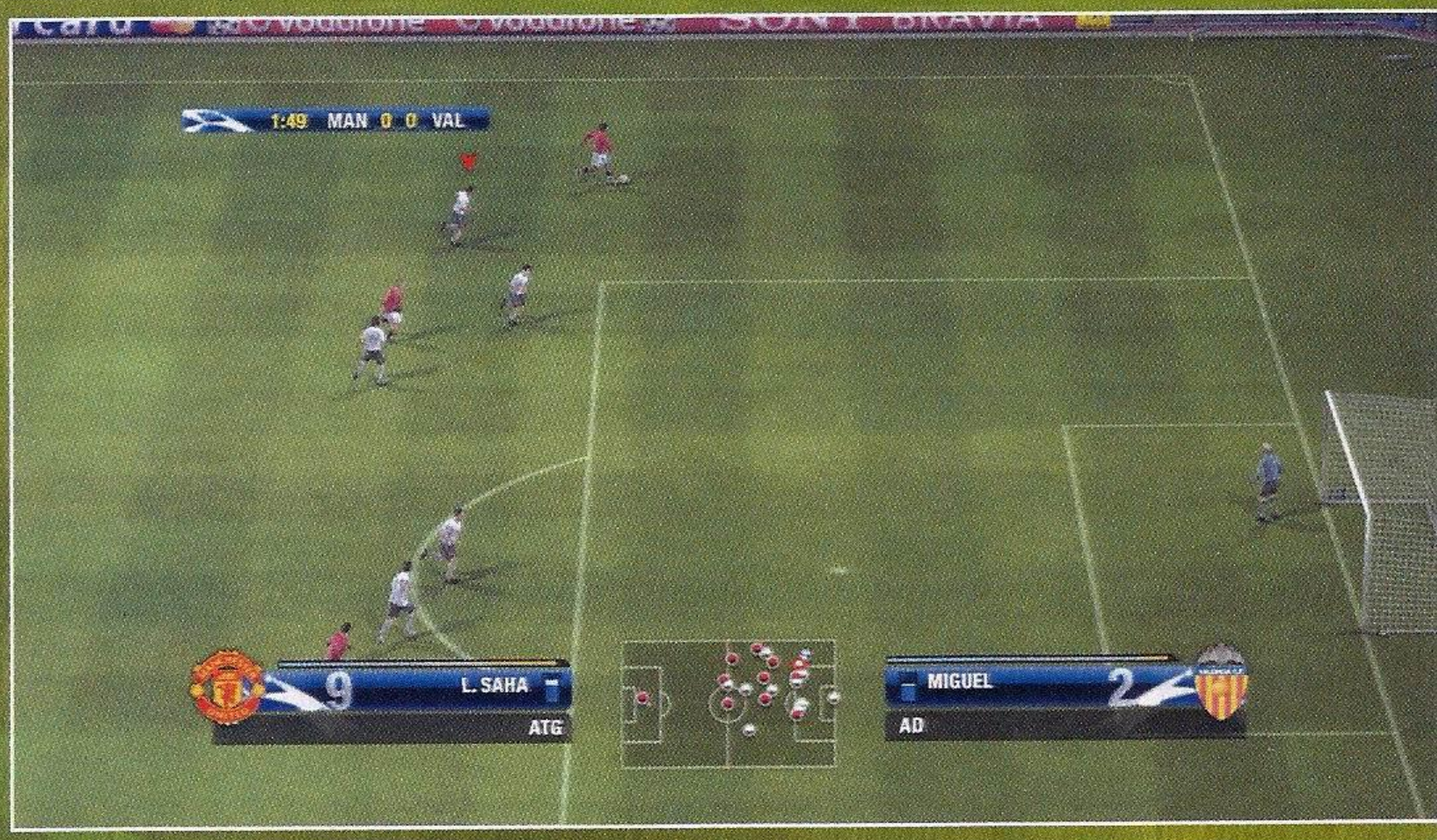
→| PLAYSTATION 2

Bazowana na silniku FIFA 07 wersja UEFA na PS2, pod względem samej rozgrywki nie różni się od fifki praktycznie niczym. Na pewno są jakieś drobne poprawki w samym przebiegu gry, ale – choć z FIFA 07 spędziłem sporo czasu – nie mogę powiedzieć, że coś na pewno się zmieniło. Gra wygląda niemal identycznie, zawodnicy ruszają się tak samo, animacja również potrafi czasem delikatnie chrupnąć. To minusy. Ale są też plusy – 07 jak dla mnie to najlepsza edycja fifki spośród dotychczasowych prób Electronic Arts, a zatem nie ma się specjalnie do czego przyczepić.

Treble Mode jest bez wątpienia najciekawszym dodatkiem w tej grze i daje sporo radochy w trybie dla samotnego gracza. Wcielamy się w menadżera dowolnego klubu, który przed sezonem otrzymuje konkretne zadanie od zarządu klubu: wygrać Ligę Mistrzów, Ligę i Puchar Ligi. Potrójna korona, po prostu, niczym Manchester w 1999 roku, albo polecą głowy. I gdyby tylko o to chodziło, to mielibyśmy po prostu kolejny nie wnoszący

■ Oprawa w wersji na PS2 nie będzie już lepsza w kolejnej części (która oczywiście ukaże się także i na starzejącą się peesdwójkę tej jesieni). Jeśli o mnie chodzi, autorzy mogliby trochę poprawić animację piłkarzy. Brakuje jej nieco płynności.

■ Screeny nie oddają tego, jak wersja na X360 prezentuje się w ruchu. Zaręczam – to prześliczna gra, a jakość animacji zawodników przewyższa Pro Evolution Soccer. Czekamy na kontrę Konami.



wiele do zabawy tryb. Tymczasem autorzy pogłówkowali nieco i wymyślili dodatkowe zadania w każdym meczu (wystawić rezerwowego na 60 minut, żeby sprawdzić go w terenie), konieczność transferowania graczy (zarząd oczekuje, że sprzedamy obrońcę i kupimy napastnika) bądź też niespodziewane zwroty akcji i wchodzenie do gry w trakcie meczów. Na przykład przy stanie 2:0 dla przeciwnika, w sześćdziesiątej minucie. Być może brzmi to cokolwiek dziwnie, ale sprawdza się bez pudła, bo nie tylko nie gramy każdego meczu z długiej ligi (czasem po prostu gra przerzuca nas o miesiąc do przodu), ale wymusza ruchy na rynku transferowym, a i wprowadza trochę elementu niepewności oraz to, że na ogół trzeba się po prostu wykazać czymś więcej, niż wrzutką w stronę bramki. Są na przykład gracze, którzy – pomimo, że oferujemy im masę pieniędzy – nie będą chcieli przyjść do naszego klubu, dopóki nie pokażemy całemu światu, iż rzeczywiście warto. Tak czy inaczej, Treble jest fajnie pomyślane i przydałoby się zobaczyć coś takiego w tej innej grze piłkarskiej.

Jeszcze jedną ciekawą sprawą jest Ultimate Challenge. Dzięki temu trybowi możemy wejść do jednego z klasycznych meczów i spróbować powtórzyć bieg historii, jak choćby w słynnym pojedynku Manchester United – Bayern Monachium, gdy w 89 minucie Czerwone Diabły przegrywały 1:0, a i tak wygrały Puchar Mistrzów. No i wchodzimy na boisko w 89 minucie, właśnie przy kornerze dla Man U. Szkoda tylko, że nie odtworzono klasycznych składów zespołów z tamtych meczów i po boisku, w dajmy na to 1963 roku, biegają ci sami zawodnicy, którzy dziś gryzą trawę na murawach całego świata.

UEFA Champions Legue 2006-2007 na PlayStation 2 ma również tryb online, w którym można sprawdzić się z graczami z całego świata. A ponieważ sama rozgrywka w tej akurat grze nie zależy w takim samym stopniu od timingu i precyzji, jak w PES choćby, gra doskonale spisuje się w sieci, choć czasem, jak to bywa, pojawiają się lagi. Aha, wersja na PS2 jest kompatybilna z wersją na PSP – można przerzucić sobie dane i kontynuować zabawę na drugiej konsoli.

→| XBOX 360

Wersja na Xboxa 360 ma znakomitą animację piłkarzy i fenomenalnie wręcz oddaną fizykę piłki. Wygląda to w akcji jak prawdziwy mecz i jest prześliczne, ale... No właśnie – w dalszym ciągu gra jest miejscami obłędnie wręcz trudna, jeśli chodzi o celne podania do zawodnika własnej drużyny; bardzo często obrońcy przeciwnika przewidują gdzie się ustawić. Ale jest pewien postęp w stosunku do fifki – teraz część podań po prostu przechodzi, co z tego co pamiętam nie zdarzało się zbyt często przy okazji fifki. Do tego lepiej nie wykonywać wślizgów, bo na ogół wybicie piłki spod nóg napastnika rywali graniczy z cudem, a w większości przypadków kończy się faulem i kartką. W zależności od sędziego – nawet i czerwoną. Nieco łatwiej trafić w bramkę przeciwnika, jakby odrobinę lepsza jest także kontrola nad zawodnikami. Gra straciła również nieco na tempie rozgrywania meczu, dzięki czemu stała się bardziej realistyczna.

W wersji na X360 głównym wabikiem jest dość skomplikowany do opisania tryb Ultimate Team. W gruncie rzeczy to zabawa kartami zawodników, a chodzi o zdobycie i ułożenie jak najlepsze talii, czyli zawodników, których chcemy mieć w drużynie. CO jakiś czas dostajemy nowe karty, a stare możemy po prostu wywalić z talii, bądź wymieniać przez internet z innymi graczami. Są karty nawet dla trenerów, czy karty wzmacniające morale naszego zespołu przez kilka minut – podobnie jak w Treble na PlayStation 2, także i tu designerzy z EA poszaleli, ale w mojej opinii Treble jest jednak trochę fajniejsze niż losowanie i wymienianie się kartami. W każdym razie to na pewno ciekawy i nowatorski dodatek dla pojedynczego gracza i z pewnością zapewnia wiele godzin zabawy, nawet gdy nie ma w pobliżu żadnej osoby do obsługi drugiego pada. Oprócz tego, podobnie jak na PlayStation 2, także i tutaj występuje Ultimate Challenge – 42 klasyczne pojedynki czekają na rozstrzygnięcie.

→| THE WAY I SEE IT?

To prawda – widzę pewne delikatne usprawnienia w stosunku do FIFA 07 (jak choćby deko lepsza kontrola nad zawodnikami), szczególnie w wersji na Xboxa 360, ale nie są to znowu tak wielkie rzeczy, żeby ogłaszać UEFĘ następcą fifki – to raczej ewolucja, niż rewolucja. Ale z drugiej strony, czego można było się spodziewać? To dobra, rozbudowana i ładna gra piłkarska, ale zmiany w stosunku do FIFA 07 nie są na tyle usprawiedliwione, żeby inwestować w obie gry. Choć jeśli jeszcze nie kupiliście FIFA 07 na trzystaseśćdziesiątkę, lepiej zainwestować właśnie w UEFA Champions League 2006-2007, bo jest po prostu lepiej zbalansowana. Na PS2 jak dla mnie to z kolei praktycznie identyczne gry. ■■

OCENA PS2: 8.3/10

NIEMAL IDENTYCZNA JAK FIFA Z FACHOWYM TREBLE MODE

OCENA X360: 8.2/10

GRA SIĘ LEPIEJ NIŻ W FIFA 2007, ALE BRAKUJE TREBLE

W DRUGIEJ POŁOWIE MECZU EA POZWOLIŁO SOBIE NA TROCHĘ ZABAWY I WCHODZI RYTM Z PERKUSJĄ I BASEM, JAKBY PODKRĘCAJĄC TEMPO

PSP? YES PLEASE

Dla odmiany muszę po raz kolejny napisać, że wersja na PSP jest niemal identyczna z ostatnią edycją fifki, także na PSP. Co czyni ją nieco bardziej ukierunkowaną na zręcznościową zabawę, niż choćby na PlayStation 2 – zabawa jest szybka i dynamiczna, a gole padają lawinowo. Pojawiły się drobne smaczki graficzne (jak choćby oddechy piłkarzy w zimie czy rękawiczki na ich malutkich łapkach) Poprzednie części fifki na PSP miały minigierki w postaci żonglowania i nawalania w ścianę – jest również pełny multiplayer przez internet, co tylko cieszy. Jest też Treble mode, to samo, które pojawiło się na PlayStation 2. W sumie to znakomita propozycja dla fanów piłki nożnej; na pewno bardziej rozrywkowa niż PES6 na PSP, który jest trudny, żmudny i nieprzystosowany do możliwości sterowania tej konsoli.

FUZION FRENZY 2

TO MA BYĆ PARTY GAME?

txt: MARCELLUS

XBOX 360

- Wydawca: Microsoft
- Producent: Hudson
- Liczba graczy: 1-4

GRAFIKA ■■■■□□□□□□
DŹWIĘK ■■■□□□□□□□
MIÓD ■■■□□□□□□□

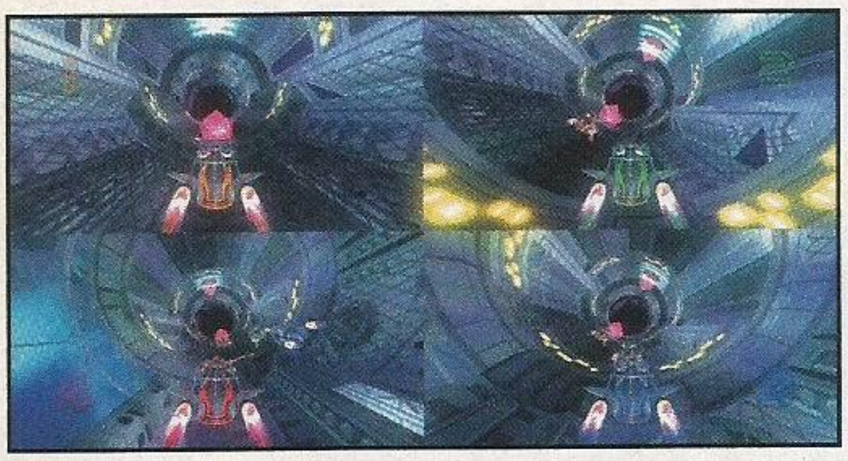
DOBRE: Opcja grania w sieci i kilka mini-gier.
ZŁE: Design, grafika, sterowanie, ogólnie prawie wszystko.
BRZYDKIE: Marnowanie cennego czasu redaktora, gdy Kratos czeka...

GULASH: Microsoft stara się wydawać gry różnorakie – tak, by trafiały do różnych odbiorców i nie sposób nie przyklasnąć tej idei, ale ta gra jest po prostu słaba i niegodna. Szkoda czasu i pieniędzy – jest mnóstwo ciekawszych propozycji.

Fuzion Frenzy 2 jest oczywiście kontynuacją zestawu mini-gierek z Xboxa pierwszego, ale mało kto już o tamtej grze pamięta. I dobrze, bo wyróżniała się przeciętnością. Druga część wyróżnia się natomiast dennością wszystkiego. Od postaci biorących udział w mini-grach, przez prowadzącego to żenujące intergalaktyczne show, grafikę, którą trudno nazwać next-genową, udźwiękowienie, aż po jakość i ogólną „fajność" większości gierek.

Zacznijmy od prowadzącego, wiecie, takiego typa w stylu Kammela, który ma być trendy, dżezi i kul. A najczęściej jest tragicznie niefajny. Ten z FF2 jest nawet gorszy – moda przyszłości jest kretyńska, styl prowadzenia programów telewizyjnych odtworzono po jakimś kataklizmie z taśm archiwalnych TVP, w szczególności „Rodzina jak z nut" i „Familiada". Ogólnie – żenada. Postacie bohaterów **Fuzion Frenzy 2** również powstały w głowie kogoś, kto nie wie co jest fajne, a o przyszłości ma dość sztampowe wyobrażenie – wszystko musi być plastikowe, błyszczące (coś jak stroje Power Rangers), a fryzury kolorowe i fantazyjne. Mi się średnio podobało, ale może jakimś młodocianym fanom wspomnianych przed chwilą bohaterów się spodoba. Ale ja tam wolałbym posadzić ich przed konsolą z Marianem i spółką.

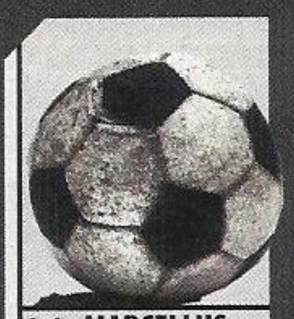
Najgorsze są jednak mini-gry – wymyślone bez polotu, powtarzające się koncepcyjnie, często zwyczajnie nudne, głupie lub męczące. Większość polega na biciu się z przeciwnikami, by ich gdzieś zrzucić, albo na biciu ich przy okazji zbierania pieniążków, niektóre wymagają opętańczego klepania przycisków, a w innych wstukiwania odpowiednich kombinacji lub wciskania przycisków w odpowiednim momencie. Czyli norma w mini-gierkach. Szkoda jednak, że sterowanie w wielu z nich jest fatalne, mało intuicyjne lub zwyczajnie niedokładne. Większość jest słaba, kilka jest niezłych – jak choćby coś w rodzaju cymbergaja dla czterech graczy jednocześnie i z wieloma piłkami na planszy. Jednak wśród takiej ilości gier musiało znaleźć się choć kilka niezłych. Nie wiem co opętało ludzi z Microsoftu odpowiedzialnych za akceptowanie pomysłów na gry, ale jednego jestem pewien – tym sposobem na pewno nie trafią z Xboxem 360 pod strzechy. Można narzekać na ente Mario Party, można zmęczyć się machaniem wiilotem w Wario Ware czy Rayman Raving Rabids, ale w porównaniu z **Fuzion Frenzy 2** są to naprawdę fajne gry. Grając w FF2 marzyłem tylko o jednym – niech to się wreszcie skończy, bo każda minuta była katorgą. To chyba nienajlepsza rekomendacja dla zestawu mini-gier. ■■



OCENA 4.2/10
I TAK NIKT W TO NIE GRA

CHAMPIONSHIP MANAGER 07

NIEGDYŚ NAJLEPSZY, TERAZ JEDZIE NA OPINII



txt: MARCELLUS

PS2 | PSP | XBOX 360

- Wydawca: Eidos
- Producent: Gusto Games
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■□□□□□□□
MIÓD ■■■■■■□□□□

DOBRE: Niezła nawigacja, przyzwoita grafika, mnogość opcji.
ZŁE: Transfery są nierealistyczne, save zajmuje prawie całą memorkę PS2!
BRZYDKIE: Zależy co kto lubi – to tylko menusy na menusach.

GULASH: Menedżery piłkarskie dą domeną pecetów, ale podoba mi się idea prowadzenia ulubionego klubu również na PSP, podczas podróży na przykład z Warszawy do Wrocławia. Byle bateria nie padła, hehe. To gra wybitnie dla fanatyków i trzeba przyznać, że całkiem porządna i rozsądna.

Kiedyś synonimem menedżera piłkarskiego w świecie gier był Championship Manager tworzony przez firmę Sports Interactive, jednak kilka lat temu ekipa SI zmieniła barwy klubowe i trafiła pod skrzydła Segi, by tam ulepszyć ideę CM'a i stworzyć Football Managera, który od tego czasu rządzi i dzieli na rynku gier. Za wyjątkiem PS2 – tylko w przypadku tej jednej konsoli można w niego zagrać – na Xboksie 360 lub PSP uderzajcie w FM 2007. Jeżeli macie oczywiście ochotę na granie w menedżera na konsoli, bo mimo usilnych prób dostosowania obsługi tego typu gier do joypada, combo mysz plus klawiatura nadal bezapelacyjnie wygrywa.

W menedżerze jak to w menedżerze – ilość opcji, które trzeba ogarnąć, potrafi przytłoczyć, szczególnie, gdy na początku błądzimy, jak pijak od latarni do latarni, w poszukiwaniu konkretnych menusów. Nawet mimo tego, że ich obsługa została całkiem nieźle wykoncypowana – wzdłuż lewej krawędzi ekranu ułożone są zakładki, pomiędzy którymi przełączamy się przyciskami L1 i L2, a wzdłuż prawej krawędzi – podmenusy obsługiwane przez R1 oraz R2. Gdy po kilkudziesięciu minutach grania zapamiętałem jako tako strukturę menusów, nawigacja przestała być problemem. Jedyny kłopot, przynajmniej dla mnie, to wczucie się w klimat – przyzwyczajony jestem do tego, że siedzenie na kanapie z padem w łapach oznacza intensywną akcję, a tu trzeba cierpliwie wysiadywać długimi godzinami i cały czas analizować dane, szukać nowych zawodników, ustawiać treningi i wybierać skład. Przed monitorem peceta wydaje mi się to jakoś naturalniejsze.

Pod względem merytorycznym nie ma się czego za bardzo czepić – składy wszystkich drużyn (oczywiście jest pierwsza i druga liga kraju nad Wisłą) są aktualne na początek obecnego sezonu, opcji menedżerskich nie brakuje, choć przyznać trzeba, że FM 2007 poszedł pod tym względem dalej i np. rynek transferowy w produkcji SI jest bardziej „żywy" niż w CM 2007 – tam ceny się cały czas zmieniają w zależności od tego, czy gracz dobrze się spisuje, a w CM'ie wydają się utrzymywać cały czas na jednym poziomie. Graficznie też nie jest źle, menusy są czytelne i tylko wizualizacja meczu jakoś tak niespecjalnie wygląda, a na pewno nie nadaje się do analizowania na bieżąco tego, jak nasza ekipa sobie radzi.

W tym momencie CM 2007 jest na drugim miejscu wśród menedżerów, na PS2 za świetnym LMA Manager 2007, a na X360 i PSP za jeszcze lepszym Football Managerem 2007. Wybór należy do Was. ■■

OCENA 6.5/10
NĘDZA W ATAKU, DZIURY W OBRONIE, ECH...

mArginesy
ZNALEZIONE POD BIURKIEM

SAMURAI WARRIORS 2: EMPIRES

■ Konsola: PS2, Xbox 360 ■ Wydawca: Koei ■ Ocena: 5.0/10

Oto jeden z tych szalonych japońskich tytułów, które tworzone są z dużym rozmachem i które poza Japonią niczego wielkiego nie są w stanie zawojować – a szkoda.

Samurai Warriors 2: Empires dość wiernie odtwarza przebieg najważniejszych bitew z historii Japonii. Co prawda zdarza się, że pewien znany wojownik pojawia się kilka wieków wcześniej niż w rzeczywistości, ale nie czepiajmy się detali. Nasze boje zaczynamy w roku 1561. Musimy wybrać sobie bohatera spośród dostępnych oficerów. Posłuży on nam do wydawania rozkazów podległym mu żołnierzom, a także osobiście zasieje spustoszenie wśród przeciwników. Chociaż dostępne postacie różnią się charakterystykami wyświetlanymi w menu, to w walce są one niezauważalne.

Gra oferuje dwa tryby: obrona lub atak bazy. Zanim przystąpimy jednak do dzieła, czekają na nas niezliczone ilości tabelek, w których zmienimy ustawienia naszych dzielnych wojów, ustalimy strategie czy wyślemy kogoś na zwiad, po czym rozpocznie się walka. Przypomina ona chodzone bijatyki, bowiem bohater, którego sobie wybraliśmy, zabija każdego zwykłego przeciwnika jednym lub dwoma ciosami i, co charakterystyczne dla japońskich gier, wykonanie combosa składającego się z 50 elementów nie stanowi dla niego problemu. Można wykonać specjalny cios, którym do piachu poślemy kilku przeciwników na raz, ale zachęcam do zachowania go sobie na bossów, których zwyczajowo spotykamy wtedy, gdy porządnie przerzedzimy wraże szeregi.

Grafika jest przyjemna dla oka choć bez wielkich fajerwerków. Wspaniale w ucho wpada muzyka, która jest połączeniem motywów tradycyjnych z nowoczesnym brzmieniem elektronicznym – doskonale się sprawdza podczas masakrowania kolejnych hord najeźdźców. Warto wspomnieć jeszcze o sekwencjach filmowych, jakie towarzyszą naszym poczynaniom; są naprawdę porządnie wykonane. Jeśli macie ochotę na klimat wyjęty żywcem z Shoguna, to gra w sam raz dla Was. [Kim Bar Tek] ■■

Długa podróż tej serii przez salony gier zaczęła się w 1996 roku, wraz z wydaniem pierwszej części Metal Sluga, i trwa do dziś. A ponieważ Neo-Geo jest jedną z najtańszych maszyn do salonów arcade, pojawiły się także w Polsce i często można je spotkać choćby na dworcach.

Nie ma innej gry, którą można pomylić z Metalowym Szlugiem. Kreska jest aż tak charakterystyczna.

METAL SLUG ANTHOLOGY

RECENZJA JEST TYLKO FORMALNOŚCIĄ

txt: GULASH

PS2 | PSP | Wii

- Wydawca: SNK
- Producent: SNK
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: A liczbą tą jest siedem i siedem nią zostanie. Siedem Metal Slugów w jednym zestawie. Save'owanie w dowolnym momencie!
ZŁE: Zatrzymywanie się gry po to, by doczytał się kolejny fragment poziomu. Buuu...
BRZYDKIE: Neonazistowskie szumowiny, zombiacze szumowiny i obce szumowiny próbujące dać wycisk naszym koleżkom.

MARCELLUS: Najfajniej grało mi się na PSP, choć kooperacja na PS2 też nieźle potrafi wciągnąć. Szkoda, że na Wii sterowanie sprawdziło się średnio. Tak czy inaczej – warto mieć, warto zagrać – pomysł prosty, wykonanie genialne, miód się leje strumieniami.

Dziesiąta rocznica debiutu Metal Sluga okazała się dla SNK doskonałą okazją, by wydać kompletny pakiet dotychczasowych bojów sprite'owych żołnierzyków w jednym, godziwie wycenionym zestawie. Każdy fan serii będzie bezsprzecznie wniebowzięty, a jeśli ktoś jeszcze nim nie jest, to zaręczam, że gdy zaryzykuje i zainwestuje w ten pakiet, stanie się nim błyskawicznie.

→I SIEDEM RZĄDZĄCYCH GIER

Jeśli nie mieliście wcześniej do czynienia ze Slugami, w co nie chce mi się wierzyć, wystarczą dwa słowa: scrollowana strzelanina. W skład Anthology wchodzą wszystkie kolejne części serii, z numerami 1, 2, 3, 4, 5 i 6 oraz X, każda przynajmniej dobra i dająca sporo radości z przebijania się do przodu i eliminowania stylizowanych na nazistów nieprzyjacielskich żołnierzy. Nie brakuje przeróżnych pojazdów, zarówno mechanicznych (na przykład czołg, aka tytułowy slug), jak i żywego inwentarza, jak choćby opancerzonych i obwieszonych karabinami maszynowymi wielbłądów czy słoni.

W ogóle humor, obok gorącej akcji na ekranie, jest jednym z najmocniejszych elementów tej serii – ginący nieprzyjaciele opuszczają ten świat z uśmiechem na ustach, brodaci i obdarci jeńcy w zamian za uwolnienie podrzucają nowe bronie i granaty, pojawiają się wysysający mózgi Obcy, neonazistowskie zombiaki, słowem – pomysłów na każdą z części autorom nie zabrakło. Choć trzeba przyznać, że stworzona w czasach, gdy SNK miało spore problemy przez Koreańczyków, czwarta część jest najsłabsza ze wszystkich, ale nigdy nie spada poniżej pewnego poziomu. Pamiętajcie jednak, że w tym pakiecie jest siedem (SIEDEM!) części najlepszego „chodzonego" shootera pod słońcem, które w kooperacji z drugim graczem leją sam miód na serce każdego fana trzymania palca na spuście (jest nawet autofire...).

→I ...NA JEDNEJ PŁYTCE!

Kapitalną opcją, szczególnie przydatną w wersji na PSP, jest możliwość zapisania gry w dowolnym momencie – nawet w połowie poziomu. Można również zdecydować, czy liczba kontynuacji będzie nieograniczona, czy jednak limitowana. Jak to zwykle w takich pakietach bywa, pełno także bonusów w postaci szkiców czy wywiadów z autorami.

Praktycznie jedyną rzeczą, której mi brakuje w kolejnych Metal Slugach, jest zdecydowany krok do przodu jeśli chodzi o grafikę. I mam na myśli podciągnięcie całości do wyższej rozdzielczości, choćby cholernego 640x480, nie mówiąc już nawet o HD, bo w dalszym ciągu kolejne Slugi (oprócz szóstego) oparte były o płyty Neo-Geo oferujące całe 320x200, czyli zamierzchłe czasy PS one i Saturna. W wyniku czego na dużych telewizorach każda gra z pakietu wygląda jak jedna wielka pikseloza. Warto zatem wykopać z piwnicy, albo wynieść z sypialni wysłużone kineskopowe 21-calaków. Drugą rzeczą, która czasem przeszkadza, jest doczytywanie podczas gry – w salonach Slugi śmigają na cartach i przycinki są minimalne; tutaj zaś nierzadko trwają po kilka sekund. Tak czy inaczej wszystkie gry, nawet te pierwsze, pomimo blisko dekady na karku, są po prostu prześliczne, cudownie wykonane i ręcznie animowane – wystarczy popatrzeć na shoty i wyobrazić sobie, jak to może wyglądać w ruchu.

Wersja na Wii eksperymentuje z kilkoma rodzajami sterowania i wychodzi jej to tak świetnie, że warto natychmiast odłożyć gruchę oraz wiilot i wykołować skądś joypad od GameCube. Poza tym wszystkie wersje wyglądają identycznie i mają taką samą zawartość.

To jedna z najlepszych kolekcji starych (i nie tylko) hitów, z jaką miałem przyjemność – polecam z całego, oldschoolowego serca. ■■

OCENA 8.5/10

DWA PADY + SIEDEM SHOOTERÓW = ELDORADO

SZÓSTECZKA

Najnowsza część kultowej serii po raz pierwszy od dekady zmieniła płytę automatu – zamiast Neo-Geo, SNK posłużyło się Atomiswave firmowanym przez Sammy. Ponieważ maszyna jest znacznie potężniejsza od wysłużonego, 16-bitowego Neo-Geo, pozwoliło to autorom na odrobinę szaleństwa ze sprite'ami. Pojawia się wiele nie widzianych wcześniej efektów, jak choćby zooming, cieniowanie i skalowanie. Postacie zostały narysowane od nowa i mają zdecydowanie więcej klatek animacji, niż wcześniej. W ogóle gra rusza serię do przodu – jest sześć postaci (w tym Ralf i Clark z Ikari Warriors), można też mieć po dwie bronie jednocześnie. Bardzo dobra gra.

mArginesy — ZNALEZIONE POD BIURKIEM

BEVERLY HILLS COP

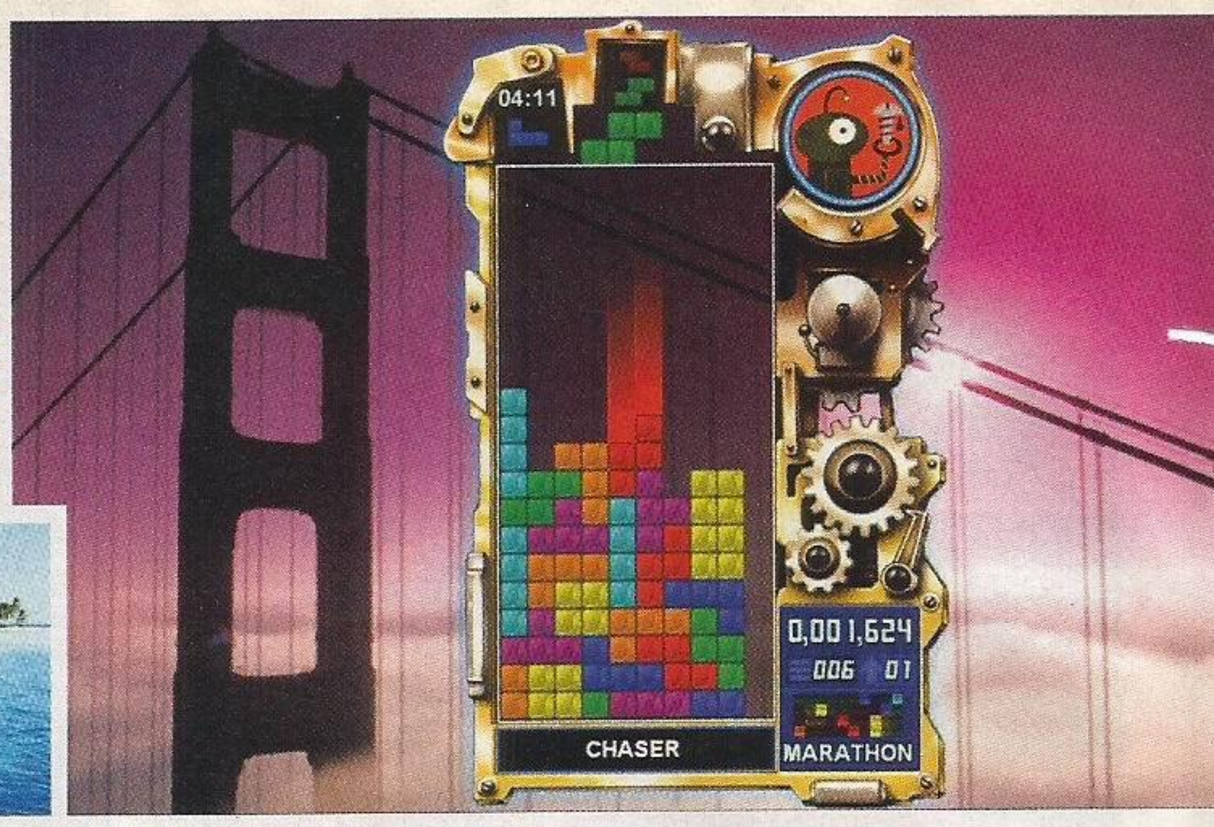
■ Konsola: PS2 ■ Wydawca: Blast Games ■ Ocena: 1.0/10

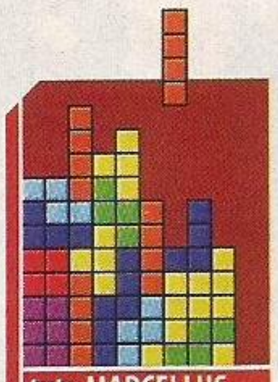
Niepokojąca myśl naszła mnie, gdy tylko wziąłem płytę z tą grą do ręki. Okazało się bowiem, że autorom do jej stworzenia wystarczyło 650 megabajtów, jakie oferuje płyta CD.

Pierwszym, co uderza po oczach jest grafika, jaką spokojnie mógłby wygenerować PSX już dziesięć lat temu. Budynki to wielkie pudła oblepione byle jak teksturami, a postacie naszych przeciwników przypominają piecyk gazowy z doczepioną głową i kończynami. Dźwięk nie przedstawia sobą lepszej jakości. Przez większą część gry słyszymy jakiś dziwny szum, nawet motyw przewodni z „Gliniarza..." przygrywający w menu brzmi jakoś podejrzanie. Wracając jeszcze raz do przeciwników, to autorom gry nawet nie chciało się nagrać sampli do wypowiadanych przez nich kwestii, zamiast nich oglądamy na ekranie napisy.

Granie w tę „superprodukcję" powoduje ogromne napady frustracji, save'a można zrobić bowiem tylko w określonych miejscach. To oczywiście nie w każdej grze jest wadą, ale ten tytuł wręcz domaga się takiej opcji. W początkowej fazie gry jakiekolwiek zauważenie naszej obecności przez przechadzających się gangsterów powoduje natychmiastową śmierć; nasz dzielny gliniarz nawet nie ma szansy zrobić użytku z trzymanego w rękach pistoletu! Po zrestartowaniu misji musimy po raz kolejny oglądać beznadziejne najazdy kamery prezentujące nam całość lokacji, których nie można przerwać. Sterowanie woła o pomstę do nieba, jest totalnie nieintuicyjne, a autorom jakoś nie przyszło do głowy stworzenie opcji jego modyfikacji.

Tym jednak, czego szkoda najbardziej, jest zmarnowanie ciekawej licencji. Każdy chyba zna „Gliniarza z Beverly Hills" – można było zrobić na tej kanwie naprawdę przyzwoitą grę, a to, co dostaliśmy, przyprawia o atak histerycznego śmiechu. Gra w zamyśle autorów miała być połączeniem fpp ze skradanką. Jak się jednak okazało, dziecko zrodzone z tego związku cierpi na poważne choroby genetyczne – Axel Foley zapadłby się ze wstydu pod ziemię. [Kim Bar Tek] ■■





txt: MARCELLUS

XBOX 360

- Wydawca: THQ
- Producent: Mass Media
- Liczba graczy: 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Tetris zawsze wciąga.
ZŁE: Za wysoka cena.
BRZYDKIE: Lecące w tle animacje.

GULASH: Nie wiadomo dlaczego THQ zdecydowało o wypuszczeniu tej gry w takiej właśnie formie na półki sklepowe, zamiast od razu wrzucić ją za mniejsze pieniądze na Xbox Live Arcade, gdzie z pewnością znalazłoby się na nią więcej chętnych. Bo to jednak co innego kupić sobie tetrisa w sklepie za całkiem spore pieniądze (nawet w full HD i z marnymi wizualizacjami), a co innego ściągnąć go w parę minut za kilka grosiaków z sieci. Bardziej świeże gry logiczne za mniejszą kasę znajdziecie właśnie na Xbox Live! Arcade.

TETRIS EVOLUTION

TEORIA EWOLUCJI TO BUJDA, SMOK WAWELSKI MOŻE ZAŚWIADCZYĆ!

A przynajmniej takie jest (nie)starannie ukrywane stanowisko oświeconego MENu. Ale nie tylko smok wawelski jest dobrym przykładem na to, jaką bujdą na resorach są wymysły Darwina – **Tetris Evolution** również. Otóż gra jest zwykłym, starym, dobrym tetrisem, jakiego znamy od dziesięcioleci, a jedyną „ewolucją", jaką w nim napotkałem, są różne tryby gry, możliwość grania przez Xbox Live! oraz... uwaga! Uwaga! Filmiki lecące w tle! Tak fascynujące, że nie zwraca się na nie najmniejsze uwagi, bo są równie fajne, jak większość wygaszaczy ekranu lub wizualizacji w media playerze na kompie. Super, prawda? Tego właśnie się przecież spodziewaliście po grze, którą w wersji pudełkowej można kupić za mniej więcej stówkę (ok. 30 zielonych papierków). Najwyraźniej jednak ktoś tam w THQ poszedł po rozum do głowy (albo zobaczył wyniki sprzedaży) i wersja na XBLA trafi do sieci zapewne pozbawiona tych żałosnych graficznych „fajerwerków". Czyli w wersji niemal równie prostej, jak przed laty, tyle że w wysokiej rozdzielczości.

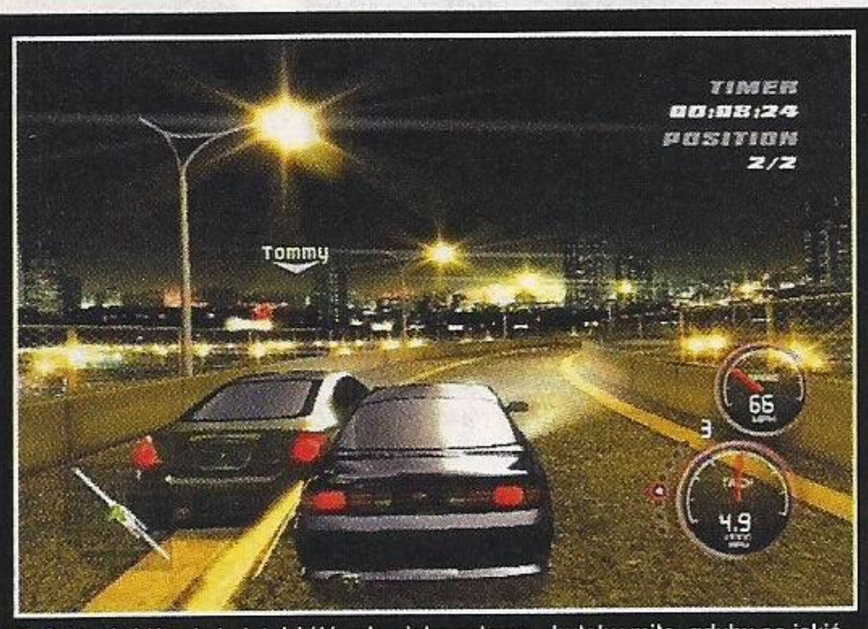
→I ZRZUCANIE KLOCKÓW

Można to robić na kilka sposobów – normalnie, czyli dopóki się nie zapełni cała plansza i więcej elementów już nam się nie zmieści, ale także na czas lub na punkty, a w multiplayerze także konkurując z przeciwnikiem przez Live lub dla odmiany współpracując z trójką znajomych wymieniając się padem. Trybów zabawy jest jeszcze kilka, ale nie ma sensu się o nich rozpisywać – tu zawsze wszystko polega na dopasowywaniu do siebie klocków. Fajnie, że jest ich parę, ale nie zmienia to faktu, że gra w wersji pudełkowej jest za droga. Jest też sporo opcji modyfikowania zabawy – od stopnia zaśmiecenia planszy klockami, przez wyłączenie lub włączenie obrysu klocka, który niczym cień pokazywany jest w miejscu wylądowania elementu, aż do ilości wyświetlanych figur czekających w kolejce do spadnięcia. To wszystko są plusy Tetrisa oczywiście, a zabawy i zdobywania pokaźnej liczby achievementów jest tu na długie godziny. Jest jednak coś, co przyjemność grania poważnie zakłóca – standardowy joypad Xboxa 360. Nie po raz pierwszy okazuje się, że niedokładny d-pad kompletnie nie nadaje się do wymagających precyzji gier, a już w szczególności wkurzająca jest tendencja do „samowciskania" dołu podczas naciskania jednego z kierunków na boki, co owocuje zrzuceniem klocka w totalnie niepożądane miejsce. Co w takiej grze oczywiście kompletnie rujnuje nasze wysiłki. Analogiem też da się grać, ale jest nieco z wolny, więc jak klocki przyspieszają, to zaczynają się problemy. No ale to nie jest w sumie wina gry.

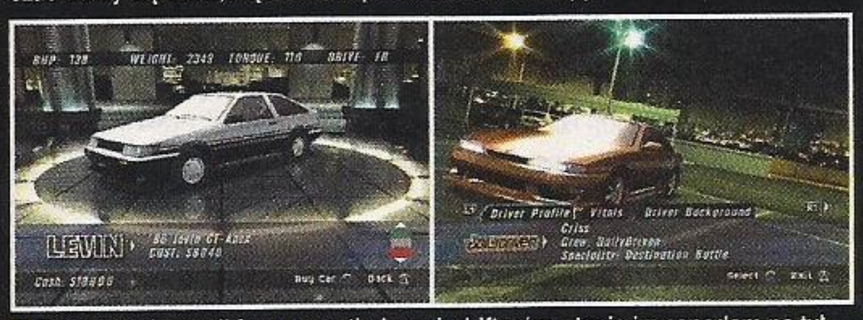
→I LATKA LECĄ

W czasach Lumines tetris już tak nie grzeje – mix łamigłówki z muzyką jest czymś na miarę naszych czasów. Dobrej muzyki też zresztą tu brakuje, zaś oprawa nikogo nie olśni – jest po prostu schludnie. Dlatego polecam raczej ściągnięcie z XBLA Lumines, niż kupowanie pudełkowego **Tetris Evolution**. Jak już pojawi się na XBLA za rozsądną cenę – można rozważyć, bo to jednak jest nieśmiertelna gra. ■■

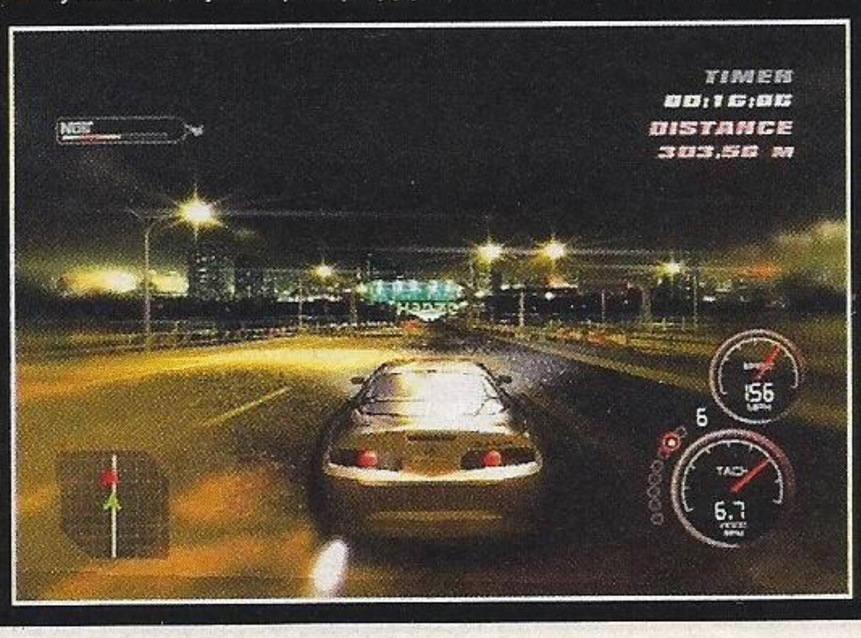
OCENA 5.5
TETRIS JAK TETRIS, ALE DROGI



■ Od tych żółtych świateł żółć człowieka zalewa – byłoby miło, gdyby co jakiś czas trafiły się białe, błękitne lub pomarańczowe lampy.



■ Toyota Levin, czyli fura początkujących drifterów – tania i z napędem na tył.



txt: MARCELLUS

PLAYSTATION 2

- Wydawca: Namco
- Producent: Eutechnyx
- Liczba graczy: 1-2 (4)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Niezły model jazdy, sporo opcji tuningu, granie online.
ZŁE: Mało typów wyścigów, łatwy początek demotywuje.
BRZYDKIE: i niegrzeczne jest spóźnianie się. Zwłaszcza o kilka lat.

GULASH: Przyznam, że z przyjemnością oglądałem pierwszą część „Szybkich i wściekłych" – mimo naiwnej fabuły i szczerzącego się z miną nastolatka Paula Walkera. Kolejne dwa filmy już nie wywołały we mnie żadnych emocji, podobnie zresztą jak ta gra, która równie dobrze mogła nosić zupełnie inny tytuł, bo z licencją ma niewiele wspólnego – ot, wyścigi w nocy, tuningowanie samochodów i... Tyle. Ale tragiczna też nie jest – można zagrać, gdy będzie dostępna za trzy dychy w jakimś koszu w hipermarkecie.

THE FAST AND THE FURIOUS

SZYBCY ALE WŚCIEKLE SPÓŹNIENI

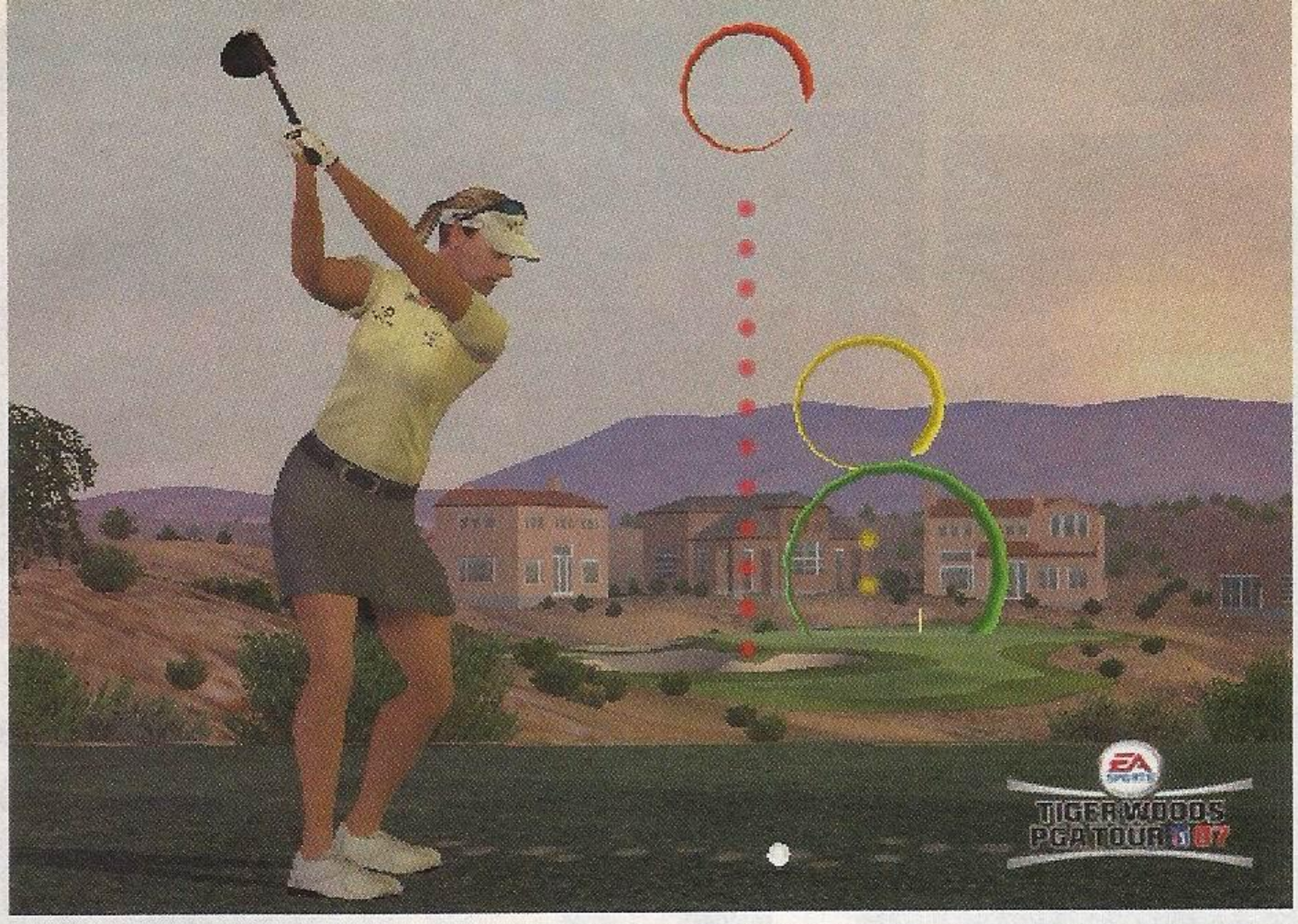
Dla przypomnienia – pierwszy film z serii „Szybcy i wściekli", który zapoczątkował prawdziwy szał na te wszystkie Undergroundy, Midnight Cluby oraz Pimp my ride'y pojawił się w 2001 roku, pierwsza gra, która w pełni wykorzystała ten klimat – NFS: Underground – w 2003... Zaś pierwsza „duża" gra na licencji The Fast and the Furious trafia na rynek sześć lat po premierze filmu i cztery po premierze Undergrounda. Za to wygląda bardzo aktualnie, to znaczy tak, jakby wyszła w 2001 roku. Świetnie, naprawdę super. No ale przynajmniej odnosi się do najnowszej części filmu – Tokyo Drift i to właśnie po japońskiej metropolii będziemy się ścigać oraz, oczywiście, driftować. Dobrze, że jest jasno powiedziane, że to stolica Nipponu, bo równie dobrze mogłoby to być Las Vegas po awarii prądu lub Warszawa w pełnym blasku świateł ulicznych. Żadna różnica, bo grafika cierpi na kilka poważnych przypadłości, które w założeniach miały być zapewne jej wielkimi zaletami.

Najlepiej wypadły samochody, choć widywałem już na PS2 lepiej wykonane furki. Gorzej jednak, że Tokio jest tu naprawdę cholernie ciemne – mało widać, a dodatkowe efekty rozmywania i rozblurowywania świateł ulicznych powodują, że widoczność jest raczej kiepska, co przy dużych prędkościach nie kończy się dobrze. A i chrupnięcia się zdarzają. Kamera również stara się uprzyjemnić nam życie – trzęsie się, jak w napadzie padaczki, próbując oddać uczucie pędu. Którego na szczęście nie brakuje, bo to już w ogóle byłaby katastrofa. Ogólnie nie jest może tragicznie, ale w porównaniu z innymi racerami w tym klimacie, których pełno jest przecież na PS2, TFAFT wygląda po prostu średnio. Choć i tak, jak na możliwości ekipy Eutechnyx (specjalistów od niskobudżetowych racerów w stylu Street Racing Syndicate), powiedziałbym, że jest zaskakująco dobrze i widać, że za najdalej pięć lat chłopaki dobiją do obecnego poziomu Criterion. A jak dostaną kasę to może i wcześniej.

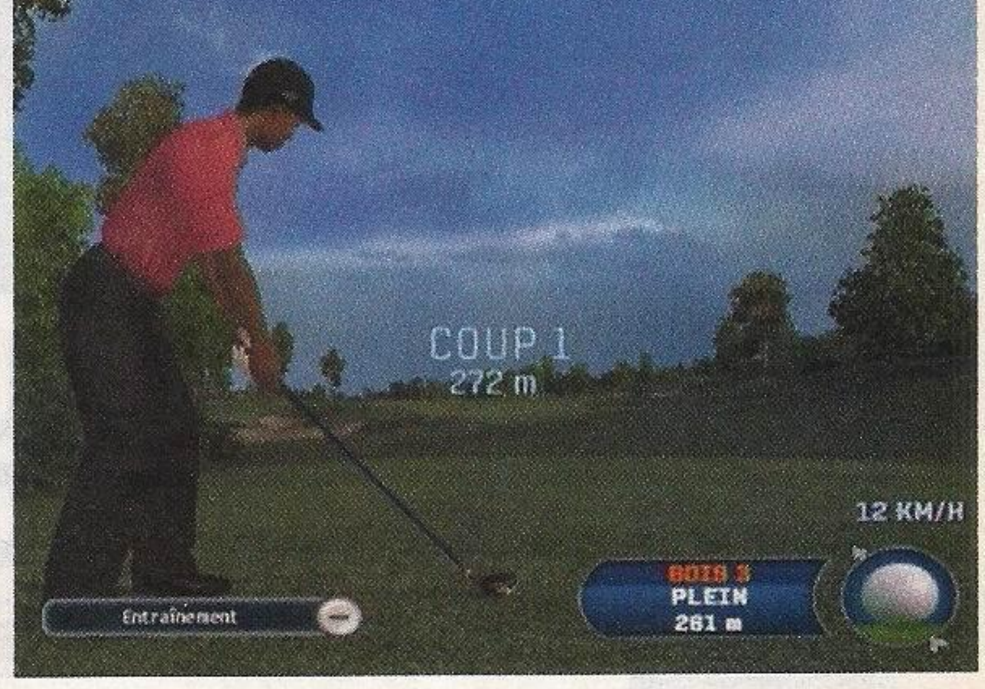
O dziwo nieźle wyszedł model jazdy – samochody mają swoją masę i „czuć", jak trzymają się drogi, a ich opanowanie nie jest na szczęście jakoś banalnie proste – trzeba trochę jednak potrenować (choć na początku wygrywa się za łatwo). Niestety, rozdwojenie jaźni tej gry nie wyszło jej do końca na dobre. Jak już wspomniałem, można się normalnie ścigać lub driftować, ale nacisk w modelu jazdy poszedł na to drugie i fury nieco zbyt ochoczo zamiatają tyłem podczas brania nawet niezbyt ostrych zakrętów, co nie wpływa pozytywnie na prędkość podczas wyścigów. Ale już samo driftowanie jest całkiem fajne.

Cała reszta gry nie będzie niczym nowym dla kogoś, kto grał w Undergroundy lub Midnight Cluby – podobne rozwiązania, jak choćby mruganie na przeciwników podczas swobodnej jazdy po mieście, sklepy do których można sobie dojechać lub przenieść się z poziomu mapy, zdobywanie szacunu, całkiem rozbudowane tuningowanie licencjonowanych furek, rockowo-rapowy soundtrack... To wszystko już było i to w o wiele lepszym wykonaniu. Gdyby ta gra pojawiła się w 2001 lub 2002 roku, mogłaby zrobić sporą karierę, ale teraz jest już po prostu za brzydka i za wtórna. ■■

OCENA 5.9/10
SOLIDNY PRZECIĘTNIAK, MOŻNA POGRAĆ



Autorzy przygotowali dziesiątki różnej maści ciuszków, w które możemy przybrać zawodników. Nie wszystkie są za darmo, oczywiście, za część markowych fatałaszków przyjdzie nam uiścić odpowiednie sumki. A szmatki nie są tylko stworzone przez EA na potrzeby gry, ale także przez prawdziwe firmy.



txt: GANON

Wii

- Wydawca: EA
- Producent: EA Sports
- Liczba graczy: 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD

DOBRE: Można wstać i pomachać kijem – z pewnością cały system jest bardziej realistyczny niż w Wii Sports. Licencje, tory.
ZŁE: Sterowanie nie jest tak precyzyjne, jak powinno być.
BRZYDKIE: Grafika, animacja. I niektórzy golfiści też urodą nie grzeszą.

MARCELLUS: Może nie jest to jeszcze poziom odwzorowania golfa, jakiego bym oczekiwał, ale przyznaję, że jest dobrze. Zdarzają się błędy w odczytywaniu przez grę ruchów wiilotem, co prowadzi do kompletnie zepsutych uderzeń. Można z tym żyć i nieźle się bawić, mam jednak nadzieję, że w następnych częściach programiści dopracują ten element. Szkoda, że z grafiką niewiele będą mogli zrobić – Wii jest konsolą słabą pod tym względem i raczej wiele lepiej już nie będzie. Trzeba z tym żyć lub odmówić sobie machania.

TIGER WOODS PGA TOUR 07

GOLF WPROST IDEALNIE PASUJE DO MOŻLIWOŚCI WII!

Po zasmakowaniu w Wii Sports golfa na konsolę Ninty wprost nie mogłem się doczekać gry z prawdziwego zdarzenia traktującej o tym sporcie. No i wreszcie stało się – EA nie odpuszcza takich okazji, i przygotowało nam jeden ze swych flagowych okrętów i najlepiej sprzedających się licencji – **Tiger Woods PGA Tour 07.**

→I WYZWANIE TYGRYSA

Zabawę zaczynamy od w miarę przejrzystego tutorialu, w którym dowiadujemy się, co do czego służy, jak wybór kija czy rodzaju uderzenia determinuje trajektorię i odległość lotu piłki. Dalej, możemy zabawić się w trybie Tiger Challenge, gdzie zmierzymy się z osiemnastoma zawodowcami na całym świecie. Lutujemy z przeciwnikiem na zmianę i kto pierwszy trafi do 8 dołków, ten wygrywa. Jeśli zatryumfujemy, pokonany zostanie odblokowany w innych trybach. Wybrać możemy też PGA Tour, czyli po prostu karierę. Tutaj stworzymy własnego zawodnika, rozdzielimy wedle własnego uznania pulę punktów, jaką dysponujemy – lokując je w poszczególnych umiejętnościach, jak szybkość uderzania, czy siła.

Na początku zawodnik będzie mógł brać udział w mało renomowanych turniejach, nie cieszących się taką estymą, jak te największe, lecz obędzie się za to bez wejściowych opłat. Później już tak łatwo nie ma – flota za wygraną wzrasta, ale trzeba bulić za udział. Umiejętności naszego golfisty rosną wraz z doświadczeniem, jakie zdobywa podczas kolejnych zawodów.

→I WYMACH TYGRYSA

Inaczej niż w Wii Sports, tutaj zawodnicy nie robią dokładnie tego, co my. Wduszamy B i robimy leciutki zamach, nawet lekko wychylamy nadgarstek, a delikwent na ekranie robi pełny wymach. To mały pikuś. Jednak bardzo niefajnie jest, gdy Ty dopiero wyciągasz łapę, kurczowo ściskasz spust i nagle ludzik uderza piłeczkę, pomimo trzymania palucha na B. Sterowania nazwać perfekcyjnym i maksymalnie dopracowanym nie mogę, ale nieustanne psioczenie też nie miałoby sensu, bo gdy staniemy przed tivikiem, chwycimy wiilota oburącz, zrobimy wymach i przywalimy, to zabawa nie ma sobie równych. Jasne, możemy podłączyć gruchę i uderzać analogiem, ale kto by chciał odbierać sobie całą przyjemność. Odpowiednie uderzenia piłeczki można opanować bardzo łatwo, natomiast rodzaje kijów i uderzeń wybieramy za pomocą d-pada i przycisku „1". W zależności na jakie uderzenie się zdecydujemy, kulkę podetniemy, podrzucimy, wybijemy daleko w górę, czy przywalimy tak, by jej trajektoria lotu była płaska i szybowała nisko nad ziemią. Kije określają, na jaką maksymalną odległość możemy naszą piłeczkę posłać, a ich odpowiedni dobór jest jednym z kluczy do sukcesu. Miejsce, gdzie „celujemy" (możemy je obejrzeć wduszając A) oznaczone jest okręgiem, który mniej więcej określa lokalizację lądowania golfówki. Poprawkę musimy jednak wziąć też na wiatr, który potrafi zawiać i przenieść piłeczkę daleko od miejsca przeznaczenia.

Grać będziemy na prawdziwych, jak i zaprojektowanych specjalnie przez chłopaków z EA polach. Mamy znane tory z poprzednich odsłon, a także kilka nowych – Kiawah Island, Riviera czy The K Club. Do wyboru mamy też 35 zawodników, z czego na początku mamy tylko dwóch, resztę musimy zwyciężyć w konfrontacjach z nimi samymi.

→I WYGLĄD TYGRYSA

Graficznie nie jest to coś, co odbiegałoby drastycznie od wersji na poprzednią generację konsol, choć może postacie są nieco lepiej wymodelowane. Widać detale na koszulkach, firmowe znaczki, hafty itd. Projekty znanych golfistów są dalece bardziej pieczołowicie wykonane od ludków, jakich my stworzymy. Przede wszystkim mimika i animacja nie są tak naturalne i zgrane, jak to ma miejsce w przypadku licencjonowanych graczy. Tiger Woods oczywiście wygląda jak żywy, ale czego innego można się było spodziewać. Ubolewam nad faktem, iż PGA Tour hula w 30 klatkach, a mimo to potrafi czasem chrupnąć. Muzyka, jak to w najbardziej reprezentatywnych produkcjach od Elektroników bywa, jest na licencji. Mamy więc jakieś ambientowe plumkania, house, trance w wykonaniu dość znanych i cenionych kapel.

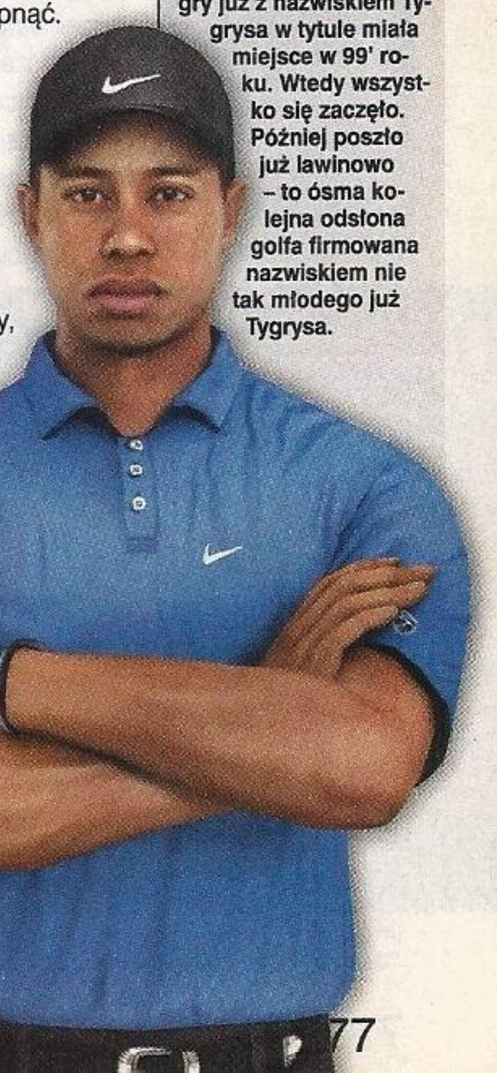
Tiger Woods PGA Tour 2007 na maszynkę giganta z Kioto to tytuł przyjemny, prosty w obsłudze, zapewniający mnóstwo świetnie spędzonego czasu, szczególnie fanom dyscypliny. Gdyby nie małe niedoróbki w sterowaniu, wizualia rodem z PlayStation 2 oraz drętwa i momentami spadająca z 30 klatek na sekundę animacja, to byłoby git. A tak to „tylko" najlepszy golf na Wii. I wiele godzin sportowych emocji na wysokim poziomie. ■■

OCENA 7.5/10

NIE TYLKO DLA FANÓW TYGRYSA. WRESZCIE

Długa tradycja

Od 1986 roku World Tour Golf było jedną z najważniejszych sportowych licencji EA, która na początku lat dziewięćdziesiątych przeistoczyła się w PGA Tour Series, a od 1998 roku sygnowane jest imieniem i nazwiskiem najlepszego golfisty świata. Pierwsze części były dziełem producenta Richarda Hillemana i młodego programisty z Activision – Steve'a Cartwrighta. Premiera gry już z nazwiskiem Tygrysa w tytule miała miejsce w 99' roku. Wtedy wszystko się zaczęło. Później poszło już lawinowo – to ósma kolejna odsłona golfa firmowana nazwiskiem nie tak młodego już Tygrysa.



AR TONELICO MELODY OF ELEMIA

TO, CO TYGRYSKI LUBIĄ NAJBARDZIEJ

txt: GANON

PLAYSTATION 2

- Wydawca: NIS
- Producent: Banpresto
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Ręcznie rysowana grafika, fajnie się w to po prostu gra.
ZŁE: Czemu tak mało przerywników w konwencji anime?
BRZYDKIE: To, niestety, nie jest gra dla każdego. Poza tym nie da się ukryć – jest arachiczna.

GULASH: Strasznie lubię takie jRPG, przypominają mi czasy pierwszych dwóch części Suikodena, nad którymi spędziłem niejedną nockę, a i łza gorąca na młodą pierś spadła niejedna. Ar tonelico jest właśnie dla takich fanów starej szkoły. Jeśli szukacie pełnego 3D i oczo***nych czarów, raczej nie zaintryguje Was historia Lynera.

A przynajmniej takie drapieżniki, jak ja – ręcznie rysowaną grafikę w jrpgach. Zastrzegam, że fan anime i mangi raczej ze mnie mizerny, żaden ze mnie koneser czy znawca, ale jak jest fajnie narysowane, to docenię. W szczególności, jeśli rzecz dotyczy designu w japońskich rolplejach! O ile ten z ostatnich epizodów Talesów nie przypadł mi szczególnie do gustu, tak styl **Ar tonelico** przywodzi mi na myśl lata świetności gatunku na PSX.

→| URATUJ TEN ŚWIAT

Świat po dwóch wielkich katastrofach – jednej spowodowanej przez ludzi, drugiej przez sztuczne formy życia, jest trawiony kolejnymi nieszczęściami. Pojawiają się wirusy, które szybko i łatwo adaptują się do środowiska, przeistaczając się w wielkie monstra. Na ratunek przybywają jednak dziewice obdarzone potężną mocą, które dzięki magicznemu kryształowi powstrzymują potwory przed ostatecznym unicestwieniem świata.

Tymczasem mamy rok 3700, a miasto Platina, znajdujące się w wyższych partiach atmosfery, nawiedzają niewyjaśnione trzęsienia ziemi. Okazuje się, iż to zaklęte dotychczas w wieży Ar tonelico wirusy zostały przebudzone, a jedynym sposobem, by je z powrotem uwięzić, jest odnalezienie specjalnego kryształu. Ten z kolei znajduje się wiele kilometrów pod królestwem Platiny.

Niebezpieczna misja ocalenia krainy przed destrukcją i odszukania cennego artefaktu zostaje powierzona młodemu adeptowi sztuki rycerskiej, zarazem synowi możnowładcy – Lynerowi. Wsiada więc do statku i wyrusza. Oczywiście całość splata się w interesująca fabułę, u której kresu leży, co chyba jasne, ocalenie świata przed zagładą ze strony wirusów.

Podczas wielogodzinnej przygody i wojaży przez świat **Ar tonelico** poznajemy kolejne postacie dołączające do Lynera. A ich projekty trzymają wysoki poziom – Jack to na przykład zamaskowany, okryty długim płaszczem, chłodny, kowbojo-podobny wymiatacz z rewolwerem. Natomiast Aurica to przedstawicielka kultywowanej w starożytności sztuki magicznego śpiewu. Główny bohater nie jest może typem zgejowionego karzełka znanego z tego pokroju produkcji, choć oczywiście do ideału męskości trochę mu brakuje. Jack z miejsca stał się moim ulubieńcem, pewnie z powodu szczególnego uczucia, jakim darzę westerny, ale grunt, że są tu postacie, które da się lubić. Lub po prostu bez skrzywienia na twarzy nimi grać, co nie zawsze jest tak oczywiste w jrpgach.

→| MIECZEM I ŚPIEWEM

Walki są toczone w turach – decydujemy o każdym kolejnym ruchu członków naszej drużyny. Możemy swoją kolej przeczekać, użyć przedmiotu, wykorzystać ruch specjalny czy zwyczajnie zdzielić przeciwnika orężem. Inna sprawa jest ze śpiewającymi postaciami, które w tej grze pełnią rolę magów – te cofają się, a po rozkazaniu śpiewu (zależnie od jego mocy – uleczą naszą ekipę, bądź uderzą energią w oponenta), będą kumulować siłę zależnie od razów, którymi będziemy obdarowywać adwersarza. Taki atak konsumuje magic points naszej piosenkarki. Po każdej stoczonej potyczce otrzymujemy punkty doświadczenia, które gromadzą się i po osiągnięciu pewnego pułapu, jak to zwykle bywa, levelują naszych bohaterów. Co wiąże się ze zwiększaniem standardowej gamy statystyk, jak: siła ataków, celność, czy obrona. W trakcie starcia możemy także używać przedmiotów, które, prócz leczniczych czy chwilowo zwiększających nasz potencjał, mają również właściwości czysto ofensywne – jak bomby czy pociski.

Podróżujemy wybierając na mapie świata punkty, do których pragniemy się dostać. A mapa ta jest cholernie brzydka, prawie tak szpetna jak w ostatnich Talesach. Taki sam system przemieszczania się obowiązuje też w miastach, gdzie decydujemy, czy chcemy się udać do tawerny, sklepu czy świątyni.

→| DOBRA TO GRA!

Starcia nie są może krańcowo efektowne, ale swój urok mają – przyjemny interfejs i schludność w kwestii oprawy komponują się idealnie. Dźwiękowo jest bardzo dobrze – lektorzy wypadają przekonująco, acz ubolewam nad faktem, iż nie każdy dialog jest okraszony dubbingiem. Muzyka jest wyśmienicie dobrana – raz poważna, raz wesoła, infantylna i przaśna, kiedy indziej budująca napięcie lub uspokajająca. **Ar tonelico** to pozycja dla graczy tęskniących za klimatem starych jrpgów z PSXa. Innym do gustu może nie przypaść lekka archaiczność tytułu, tak samo sprawa ma się z designem i konwencją. Ale cóż, wszystkim nie dogodzisz! ■■

OCENA 7.0/10

STAROSZKOLNY JRPG W DOBRYM STYLU

■ **Owszem, ręcznie rysowane postacie też mają prawo do miłości. Nie tylko Chmura, Szkwał czy inne trójwymiarowe ludki.**

ADAM SŁODOWY WITA!

Podczas gry nabywamy specjalną umiejętność Grathmeld, która daje nam możliwości, których sam MakGajwer mógłby pozazdrościć. Po otrzymaniu odpowiedniej karty z recepturą, gdzie od razu mamy określone, jakich składników potrzebujemy, możemy wykonać dany przedmiot. A asortyment jest porażający – od bomb i pocisków, po skomplikowane mechanizmy czy mikstury odbudowujące nasze punkty energii. Do każdego produktu potrzebne są odpowiednie substraty – proszki, kamienie, elementy maszyn, itd., które pozostawiają pokonane monstra albo kupujemy je w sklepie.

FULL AUTO 2: BATTLELINES

txt: GULASH

PLAYSTATION 3

- Wydawca: SEGA
- Producent: Pseudo Int.
- Liczba graczy: 1-2 (8)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Rozwalanie miasta, zadania podczas wyścigów, areny do mayhemu wzorem Twisted Metal.
ZŁE: Ta gra nie wywołuje praktycznie żadnych emocji, a to bardzo zły znak – czyż nie powinna ekscytować?
BRZYDKIE: Pokaz slajdów przy większych eksplozjach.

MARCELLUS: Parafrazując Maksa – Nie jestem podniecony! Podniecenie zero! Niby to ładne, niby efektowne, ale jakoś ani mnie ziębi, ani grzeje. Kompletnie brak tej grze wyrazu. Po stokroć bardziej wolałbym pograć w nową wersję Vigilante 8 lub Twisted Metal. Nic nie stracicie, jak nie zagracie.

RZEMIOSŁO PIERWSZEJ PRÓBY, ALE TYLKO RZEMIOSŁO

Pierwsza część Full Auto pojawiła się niedługo po premierze Xboxa 360; drugą SEGA serwuje nam razem z PlayStation 3. Sequel to właściwie za duże słowo dla Battlelines – to w gruncie rzeczy tamta gra, poprawiona, nieco rozbudowana i wzbogacona o kilka interesujących dodatków. Dodam, że poza fabułą opowiadaną seksownym głosem narratorki – rzadko mi się zdarza, żebym kompletnie nie pamiętał o czym traktuje gra, ale Full Auto 2 udało się to doskonale.

→I SAMOCHODY, REJESTRACJE

Scenariusz scenariuszem – tu chodzi o rozwałkę i tej akurat nie brakuje. Każdy z wyścigów (czy może raczej: przejazdów) to swego rodzaju misja z wytycznymi: rozwal jakiegoś gościa, a do tego ukończ wyścig jako pierwszy, na przykład. Wykonanie podstawowych zadań nie powinno sprawiać nikomu kłopotów – nieco gorzej sprawa ma się z dodatkowymi, ale warto im się przyjrzeć, bo odblokowują liczne dodatki. Trasy w większości pobrano z pierwszej części gry – coś tam poprawiono, czy dorzucono jakieś tajne przejścia... Co warto dodać – elementy otoczenia można konkretnie porozwalać, wysadzić, okaleczyć, a tego akurat nigdy dość.

Wzorem Twisted Metal jest również walka na arenach, bez konieczności ścigania się w mieście. Zamknięty obszar, kilka samochodów, rampy, skocznie, hopki i rozsiane gdzieniegdzie powerupy – wprawdzie nic nowego, ale to akurat udany element gry. Sześć takich plansz wprowadza jakże potrzebną różnorodność i stanowi miłą odskocznię od kolejnych wyścigów.

Full Auto chciałoby być połączeniem Burnouta ze strzelaniną, nie brakuje zatem różnorakich broni montowanych w furach. Karabiny maszynowe, shotgun, miny, rakiety – jest tego sporo, choć nie są dostępne od początku. Jednocześnie auto może mieć zamontowane dwie bronie, które wybiera się przed wyścigiem z puli dostepnych. W miarę zaliczania zadań pojawiają się nowe pojazdy, a ich zastosowanie nasuwa się samo. Lepiej wybrać ciężką, mocno opancerzoną półciężarówkę do zadań destrukcyjnych, a lekkie i sportowe autko w celu zajęcia pierwszego miejsca w wyścigu.

Obłożenie pada, jak na grę tego typu, jest potężne i wykorzystano bodaj wszystkie przyciski Sixaxisa (plus dwie analogowe gały i cyfrowy pad). Nie do końca przypadło mi do gustu sterowanie. Samochody wydają się strasznie lekkie i mało przyczepne, a model fizyczny jest jakiś nie do końca zdecydowany, co często przeszkadza podczas walk na arenach. Co innego śmigać sto mil na godzinę przez miasto i wbić się z impetem w zaparkowaną na poboczu cysternę, co naturalnie spowoduje eksplozję i to z winy gracza, a co innego nie móc szybko wykręcić, czy odbijać się od krawężników, błyskawicznie gubiąc wroga z celownika i tracąc orientację. Ba, można się nawet zablokować tak, by nie być zdolnym do jakiegokolwiek ruchu. Na szczęście litościwi autorzy umieścili pod Selectem możliwość wysadzenia się w powietrze. Tak czy inaczej, takie rzeczy nie powinny zdarzać się w nowoczesnych grach.

Wracając jeszcze do samych wyścigów – tu też nie jest idealnie – promień skrętu nawet przy ręcznym hamulcu jest jakiś przedziwny, ale zważywszy na konstrukcję tras (są dość szerokie i można kosić większość barierek i przeszkód) aż tak nie daje się we znaki, jak w przypadku aren właśnie.

Szkoda, że w sieciowym multi można korzystać jedynie z pojazdów i broni odblokowanych w single'u – by mieć szansę, trzeba przysiąść i ograć podstawowy tryb. Sprawdza się jednak jako przerywnik, zresztą jak cała ta gra – mimo wielu prób nie potrafiłem się wkręcić w nią na dłużej, niż jedynie pół godziny, godzinę dziennie.

Niezłym wabikiem jest tryb multiplayer, przede wszystkim w sieci – można ścigać się i walczyć na arenach w osiem osób, radośnie strzelając do wszystkiego, co pojawia się na ekranie.

→I ŻADNA REWELACJA

Grafika jest porządna, ale bez rewelacji. Wolałbym nieco bogatszą paletę kolorów – wszystko tu jest przytłumione, szaro-buro i stalowe. Co prawda do jakości tekstur nie mogę się specjalnie przyczepić, ale już do chrupiącej miejscami animacji – jak najbardziej. Choć płynność uległa poprawie w stosunku do pierwszej części z Xboxa 360, w dalszym ciągu zdarza się jej mocno zachrupać i wywołać niesmak na twarzy. Poza tym wszystko w miarę poprawne – modele samochodów są ładne, wybuchy i filtry obrazu stosowane przez autorów to również solidna robota. Do boju przygrywają licencjonowane kawałki z ostrymi riffami.

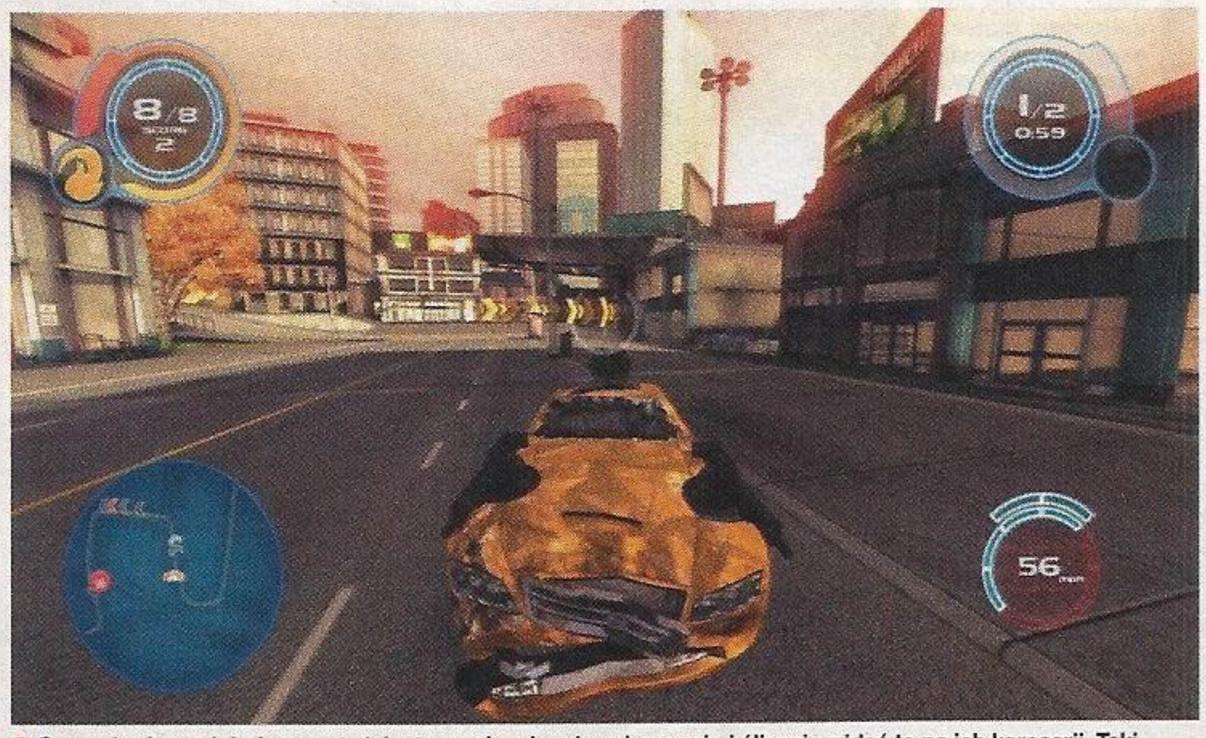
→I ZERO EKSCYTACJI...

Full Auto 2: Battlelines ma jeden, za to poważny problem – zabawa jest mało ekscytująca. Co prawda rozkręca się z każdą kolejną misją, nowymi pojazdami czy odblokowaną bronią, ale nigdy nie przeskakuje pewnej poprzeczki i nie powoduje, że gracz powtarza sobie kilka razy: „no dobra, jeszcze jeden wyścig i idę spać". Można odpuścić. ■■

OCENA 6.3/10
DOBRA GRA, ALE ZERO POJARKI

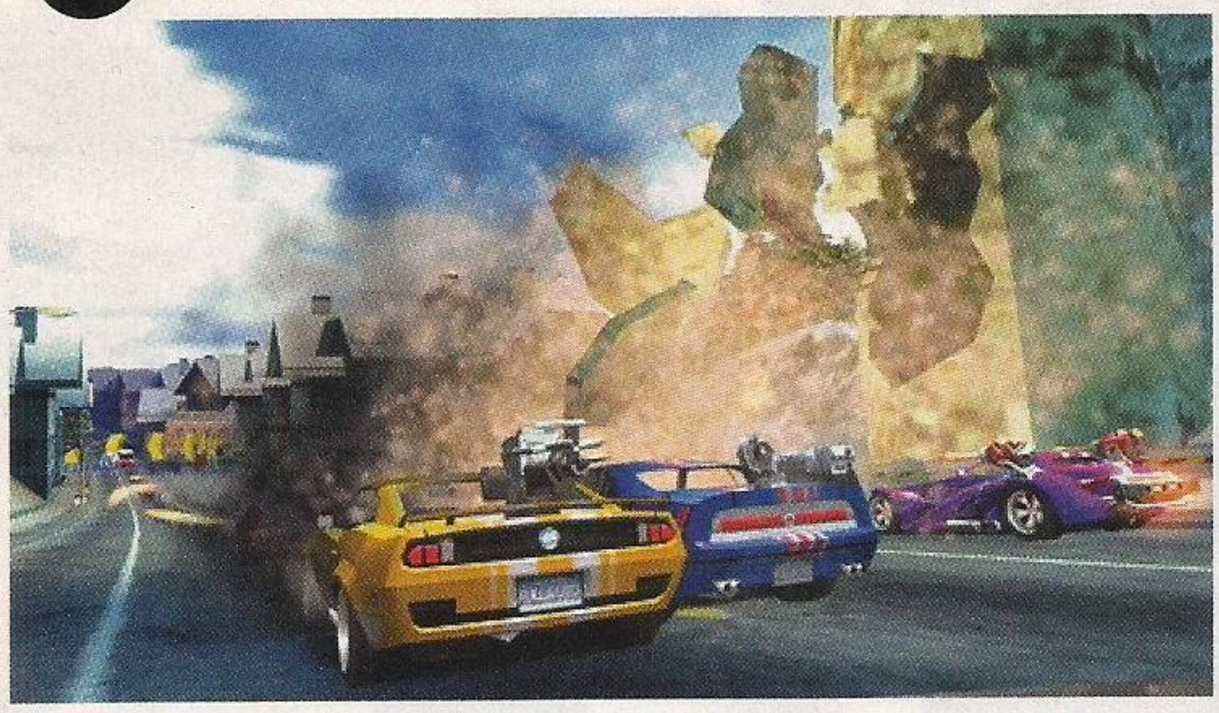
ERASE//REWIND

Ciekawą opcją w Full Auto 2 jest tak zwane Unwreck, które popozwala, niczym w Prince of Persia, na przewinięcie gry nieco do tyłu i podjęcie próby wykaraskania się z opresji. Czyli – po niechcianym dzwonie ze ścianą, można przy pomocy przycisku cofnąć trochę czas i spróbować ominąć przeszkodę. W przeciwieństwie jednak do pierwszej części, Turbo i Unwreck używają tego samego paska energii – im częściej korzystamy z doładowania, tym rzadziej możemy cofnąć czas. W zasadzie Turbo okazuje się o wiele bardziej przydatne, niż cofanie czasu i nie wahajcie się cisnąć go po maksie – lepiej być na pierwszym miejscu wyścigu.



Samochody, podobnie zresztą jak otoczenie, ulegają zniszczeniu i ślicznie widać to na ich karoserii. Taki wrak, o dziwo, cały czas może jednak jechać i pruć do przeciwnika ile wlezie.

To solidny, rozrywkowy produkt, ale brakuje mu duszy, którą przynajmniej ja dostrzegam choćby w Motorstormie.



FULL AUTO 2: BATTLELINES

HEJ, PATRZCIE, SEGA ZNOWU WYDAŁA PRZECIĘTNIAKA!

txt: MIELU

PSP

- Wydawca: SEGA
- Producent: Deep fried
- Liczba graczy: 1-4

GRAFIKA ■■■■■□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■□□□□□
MIÓD ■■■■■□□□□□

DOBRE: Płynna animacja, sporo strzelania.
ZŁE: Trudności w kierowaniu i celowaniu, przeciętna oprawa.
BRZYDKIE: Idiotyczna fabuła dorobiona na siłę.

GULASH: W wersję na PS3 od biedy można jeszcze pograć, natomiast na PSP to bieda z nędzą jakaś, a przynajmniej u mnie nie wywołała kompletnie żadnych emocji. Negatywne, raczej. Owszem, jest płynna, ale kosztem średniej jakości tekstur i otoczenia... Nie ma co inwestować.

A to dopiero nowość, prawda? Sega znów firmuje swoją nazwą kolejną przeciętną grę – Full Auto 2 w wersji na PSP.

Zaczyna się fatalnie, intrem składającym się z kilku statycznych obrazków i okrutnie głupiego tekstu o megainteligentnym komputerze zapewniającym ład i spokój na Ziemi oraz o walce rewolucjonistów z tymże urządzeniem o władzę nad światem. Trzeba przyznać, że próbują osiągnąć swój cel w niezwykle oryginalny sposób, bo poprzez szaleńczą jazdę po ulicach miast samochodami wyposażonymi w ciężkie karabiny, wyrzutnie min i rakiet, z których naturalnie robią użytek.

Mniejsza o to dlaczego postać, w którą się wcielamy, również przystępuje do walki. Ważne, że gra podzielona jest na kilka miast, w których trzeba wykonać określone zadania polegające głównie na rozwalaniu przeciwników i otoczenia, a tylko czasami chodzi o to, by być pierwszym na mecie. Tutaj pojawia się problem, bo FA2 jest grą bardzo szybką, więc nieźle spisałaby się jako normalny wyścig. Trzeba by jednak zrobić korektę sterowania, bo samochody bardzo opornie reagują na próby wejścia w zakręt i w ogóle chętnie wpadają na ściany i inne przeszkody. Nie da się przy tym cofnąć czasu, jak w pierwszej części na X360 – opcja ta, wyróżniająca Full Auto spośród innych gier samochodowych, została wycięta, prawdopodobnie ze względu na ograniczenia mocy konsoli, co w moim odczuciu pozbawiło Battlelines tożsamości.

Po zderzeniu z przeszkodą nie można cofnąć czasu, więc trzeba poczekać na ponowne pojawienie się na trasie, co chwilę trwa. Przeciwników jednak dziwnie szybko się dogania i od razu można naparzać w nich rakietami, z karabinu czy innej z odblokowanych w trakcie gry broni. Niestety słaba sterowność pojazdów i szybkość gry nie sprzyjają celowaniu. Bardzo ciężko jest trafić oponentów, co dodatkowo utrudniają częste wybuchy i walące się na drogę elementy otoczenia. Dziwne, że czasem można się o nie rozbić, a innym razem samochód ochoczo się od nich odbija, lub wręcz wybija w powietrze niczym KITT z Knight Ridera. Jedną z niewielu zalet gry jest płynna animacja i nienajgorsze modele pojazdów. Cała reszta, z nudnym, brzydkim i powtarzającym się w kółko otoczeniem oraz drętwym soundtrackiem skutecznie obniża ocenę. ■■

OCENA 5.0/10

WRÓĆCIE DO BURNOUTA I RIIIIIDGE RACERA

RENGOKU 2
THE STAIRWAY TO H.E.A.V.E.N.

NIE PYTAJCIE, PO CO KTOŚ ZROBIŁ TĘ GRĘ

txt: MIELU

PSP

- Wydawca: Konami
- Producent: Hudson
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■□□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■□□□□□

DOBRE: Muza jest niezła i futurystyczny klimat też. Proste „przerabianie" bohatera.
ZŁE: Pomieszczenia, powtarzający się, mocno podpakowani przeciwnicy.
BRZYDKIE: Dwa razy zarabiamy na tym samym, co? Takiego...

GULASH: W pierwsze Rengoku nawet trochę grałem z braku czegoś ciekawszego, więc do drugiego nie podchodziłem jak pies do jeża, ale nie ma tu specjalnie wielu atrakcji. Owszem, gra jest niebrzydka i miejscami nawet zabawna, ale, jak Mielcarz już wspomniał, dominują puste miejscówki, głupie gadki i walka nienajwyższych lotów. qQsh dostał w tym miesiącu lepsze gry na PSP ;)

Bo sam nie wiem. O ile mogę zrozumieć, że pierwsza część Rengoku pełniła funkcję premierowej zapchajdziury (kupowanej żeby móc pograć w cokolwiek na świeżo nabytej konsolce), tak zupełnie nie mam pojęcia, co kierowało Hudson i Konami, gdy zdecydowali się na stworzenie i wydanie kontynuacji, będącej dosłownie kserokopią „jedynki".

Na początek słówko o fabule. By zakończyć wyniszczającą wojnę ludzie stworzyli androidy zdolne walczyć za nich. Szybko okazało się, że spisały się w swojej roli idealnie, więc konflikt zakończono, tylko trzeba było coś zrobić z niepotrzebnymi już maszynami (zwanymi A.D.A.M.). Zamknięto je w ogromnej wieży i pozwolono walczyć dalej między sobą. Jak się okazało, jeden z nich nagle zyskał świadomość i zapragnął wydostać się na wolność, by dowiedzieć się kim naprawdę jest. Fabuła może nienajgorsza, ale rozwija się w taki sposób, że aż człowieka mdli. Kolejni bossowie coś bełkoczą do siebie, prawią morały, stawiają pytania na tematy egzystencjalne, a po ich zabiciu bohater nakręca sobie siwobrody monolog. Całe szczęście rozmowy to tylko mały procent gry polegającej na walkach z innymi ADAMami przy użyciu doczepianych do różnych części ciała broni.

Pokonani przeciwnicy upuszczają surowiec niezbędny do podnoszenia statystyk androida (zwiększanie życia, wzmocnienie pancerza) albo broń, którą dosłownie łączy się z jego ciałem. Nieuzbrojony bohater potrafi zadać proste ciosy, ale gdy zdeformuje się odpowiednim przedmiotem jego ciało, będzie mógł na przykład strzelać z zamontowanej na głowie kuszy zamiast bić z Zidane'a. W ten sposób da się postać zmodyfikować według własnych potrzeb – jak ktoś chce wariata z granatnikiem na głowie i mieczem oraz piłą mechaniczną zamiast rąk, to nie ma problemu. Jednak gdy bohater ginie, gubi w miejscu gdzie poległ cały sprzęt, samemu respawnując się na poziomie zerowym wieży. Żeby odzyskać ekwipunek musi po niego pobiec i pokonać wroga (lub kilku naraz). Do tego służą proste ataki (przypisane przyciskom geometrycznym) oraz uniki, których używanie trzeba opanować, żeby myśleć o wygranej. Przeciwnicy niby zbyt mądrzy nie są, ale często są o wiele mocniej uzbrojeni i potrafią bardzo szybko wysłać bohatera do piachu, co po pewnym czasie robi się odrobinę frustrujące.

Wiecie co? To brzmi tak, jakbym pisał o pierwszej części, ale nie ma mowy o pomyłce. Gdyby nie możliwość gry analogiem, której brakowało poprzednio, nie potrafiłbym wskazać różnicy. Wciąż straszą te same, puste, klaustrofobiczne pomieszczenia, w dalszym ciągu przeciwnicy w kółko się powtarzają, bohater dalej animowany jest przeciętnie. Na plus zapisuję powrót japońskiego rocka pomieszanego z techniawką, orkiestrowym graniem i świetnymi chórkami.

Krótko mówiąc Rengoku II, to nudy mission pack, w którego nie musicie (i nie chcecie) grać. Odłóżcie gotówkę na coś lepszego. ■■

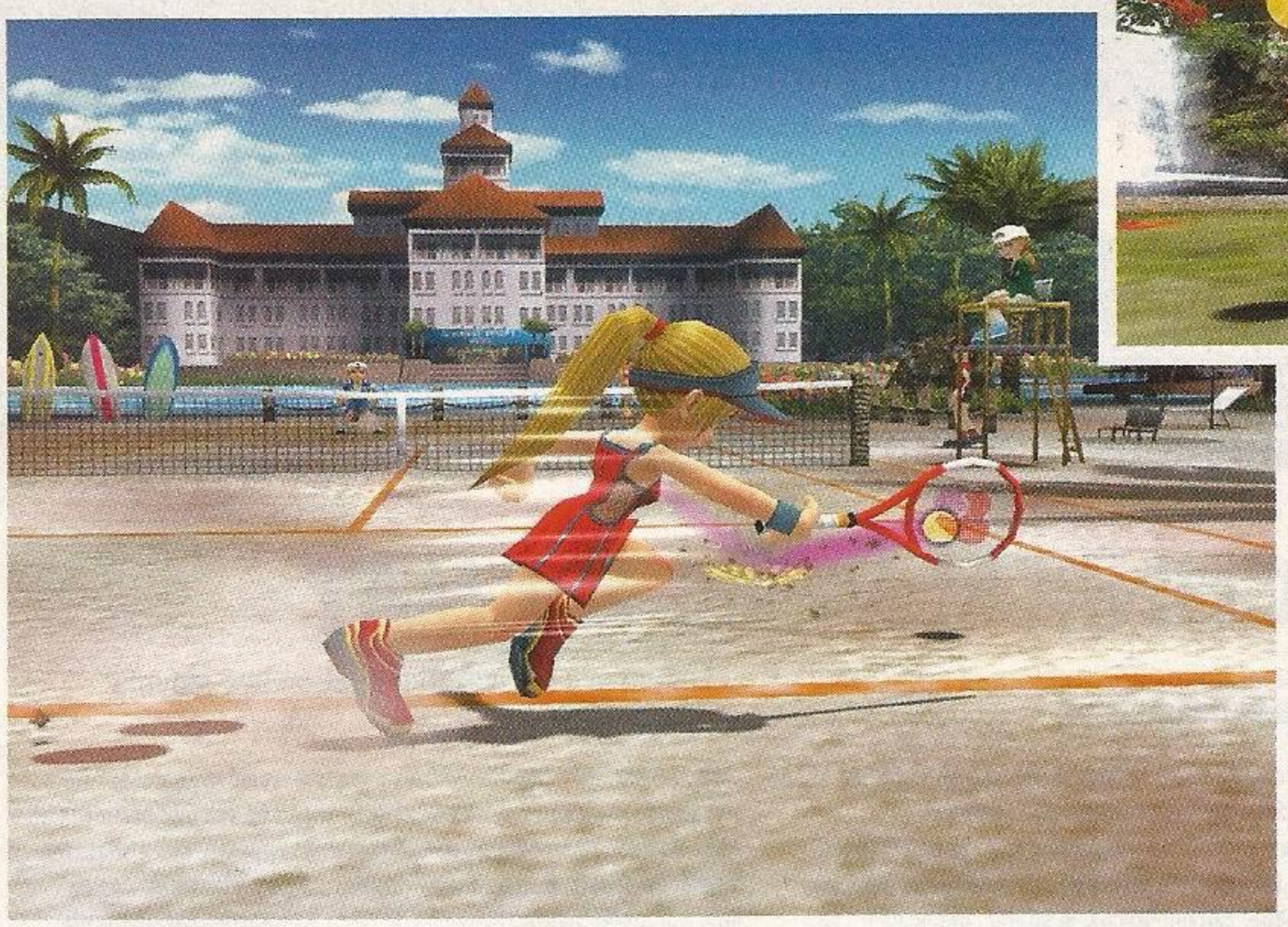
OCENA 5.0/10

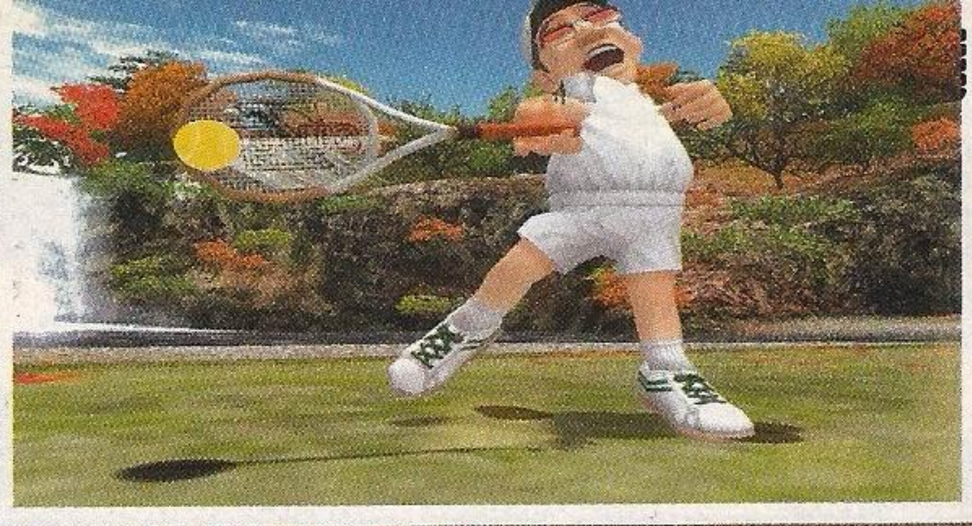
PUNKTY XERO CZYNNE CAŁĄ DOBĘ

mArginesy
ZNALEZIONE POD BIURKIEM

PIRATES: LEGEND OF THE BLACK BUCCANEER
■ Konsola: PS2 ■ Wydawca: Valcon Games ■ Ocena: 4.8/10

Główny bohater – Francis jest jedynym ocalałym rozbitkiem ze swojego statku, który ląduje – naturalnie – na karaibskiej wyspie. Musi się z niej wydostać, aby to zrobić będzie usiłował naprawić swój statek odnajdując niezbędne do tego przedmioty. Po drodze okaże się, że znaleziony amulet daje mu nadprzyrodzoną moc i wiedzę o ukrytym skarbie – fabuła gry jest prosta jak program polityczny Kononowicza. Grając w ten tytuł zauważyłem wyraźną inspirację Tomb Raiderem i Prince of Persia. Podobnie jak bohaterowie tych tytułów Francis będzie skakał, otwierał kraty, przesuwał dźwignie, wywijał szabelką, a nawet strzelał z armaty o całkiem niekiepskim kalibrze. Sterowanie przypomina bardzo to znane z Tekken: Devil Within – lewym analogiem sterujemy postacią, prawym obracamy kamerę, a przyciskami skaczemy lub zadajemy ciosy naszym przeciwnikom. Francis jednak dziwnie się porusza – tak jakby ciągnęły go zrosty po nieudanej operacji stawu biodrowego, szczególne trudności sprawia mu skakanie. Przyzwoicie prezentuje się grafika – krajobrazy są bardzo malownicze, a sceny na plaży naprawdę wprowadzają odrobinę karaibskiego klimatu. Legenda łatwo wciąga na początku – jest to jednak efekt przemijający, gra zaczyna dość szybko nudzić. Nasza postać może wykonać cztery combosy na krzyż, strzelać z pistoletu i to w zasadzie tyle, co może nam zaoferować. Nie ratują sytuacji nawet późniejsze zaklęcia voodoo czy przepoczwarzanie się w demoniczne alter ego. Dodatkowo wkurza muzyka składająca się z dwóch akordów, które męczą niczym buddyjska mantra. Ciekawym rozwiązaniem jest płacenie m.in. za save'y oraz za wskrzeszanie Francisa – każda kolejna śmierć kosztuje nas więcej. Pieniądze zarabiamy naturalnie zabijając hasające tu i ówdzie dziwaczne stwory. Autorzy szczególnie upodobali sobie serwowanie graczom rozmaitych odmian nawiedzonych małpiszonów. Przywoite rzemiosło i nic ponad to. [Kim Bar Tek] ■■





■ No i jak tu nie lubić japońskiego poczucia humor? Ten oto starszawy już pan z nieźle rysującym się brzuszkiem jest bardzo szybkim skurczybykiem i trudno go przegonić po korcie tak, żeby miał problemy z odbiciem piłki. Precz ze stereotypami, hehe.

EVERYBODY'S TENNIS

ŻÓŁWIK, KRÓLICZEK, NUTKA. I WSZYSTKO JASNE... PRAWDA?

PlayStation 2

- Wydawca: Sony
- Producent: Clap Hanz
- Liczba graczy: 1-4

GRAFIKA ■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■■■■□□□

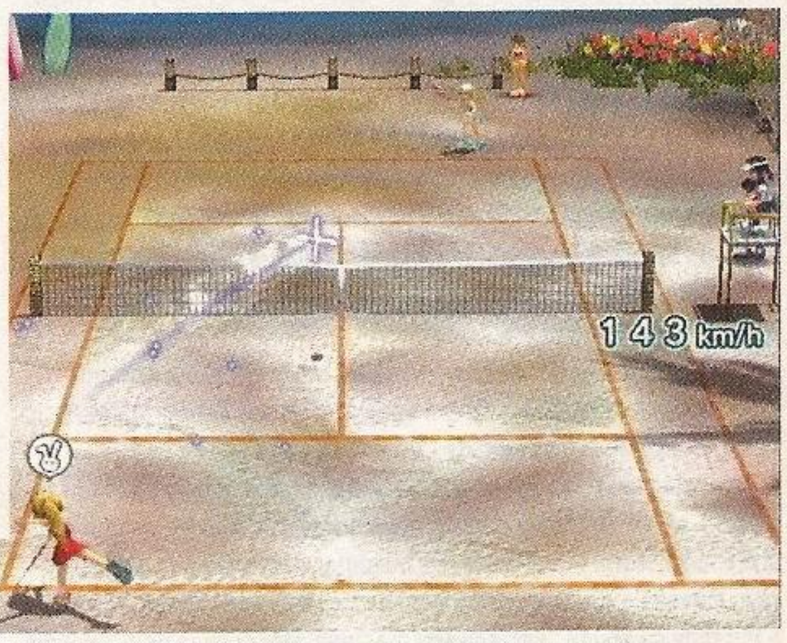
DOBRE: Lekka, miła i przystępna. Cud dziewczyna ;)
ZŁE: Nasi podopieczni się nie rozwijają.
BRZYDKIE: Niektóre korty wyszły jakieś takie szarobure.

GULASH: Everybody's Golf to była (i jest, bo widzieliśmy już wczesną wersję na PS3) naprawdę znakomita pozycja – jak wskazuje nazwa, absolutnie dla wszystkich. Nie raz totalnie niezobowiązująco w kilka osób pykaliśmy w X na padzie posyłając piłkę w stronę dołka. Tenis nie jest tak prosty choćby dlatego, że są różne uderzenia – niemniej jednak to przyjemna zabawka, w którą można pograć na przykład z maluchem. Mi się podoba.

Każdy, kto grał w jedną z części golfa od tego samego developera, czyli Clap Hanz, z łatwością rozpozna design wszystkiego, co składa się na tę grę. Zdeformowane postacie zawodników i kibiców w stylu mangowym, poubierane w kolorowe, często dziwaczne stroje, uproszczona ale wyrazista mimika i gestykulacja, śmieszne pozy i animacje nieudanych uderzeń, czy innych zabawnych sytuacji w stylu trafienia piłką towarzysza do debla, który pada po nim jak ścięty. Są też obowiązkowe dymki wyrażające emocje targające bohaterami gry – wykrzyknik to zaskoczenie, czarne bohomazy to frustracja itd.

Oprócz postaci, pozostała część oprawy jest już bardziej realistyczna, czyli również dokładnie tak, jak w przypadku Everybody's Golf – okolice kortów wyglądają normalnie, są budynki, drzewa, tory kolejowe, po których co jakiś czas śmiga ze stukotem pociąg, drzewa wiśniowe, woda, trawa. Oczywiście to wcale nie znaczy, że korty zawsze umieszczone są w zwykłych miejscach. Częściowo tak – park miejski i boisko szkolne za takie mogą uchodzić swobodnie, ale już plaża, czy ogród japoński lub dżungla są nieco bardziej egzotyczne. Niestety nie wszystkie lokacje wyszły ładnie, niektóre są zbyt szarobure, więc przez kontrast najlepiej wypadają wspomniane już korty w parku miejskim oraz na plaży, bo są zwyczajnie najjaśniejsze.

Poza tym cała oprawa jest równie cukierkowa – kolorowe menusy i napisy podczas spotkań, brzdąkające infantylne muzyczki, śmieszne odgłosy, czy też wreszcie dźwięki dochodzące z kortu i brawa publiczności często wspomagane napisami pojawiającymi się w odpowiednich



■ Zabawa jest prosta i przyjemna, choć wcale nie szybka – ku memu zdziwieniu zabawy jest więcej niż w Virtua Tennis 3, choćby dlatego, że sety są dłuższe.

miejscach, takimi jak choćby „clap, clap" po udanym zagraniu, czy „thwack" imitującym potężne uderzenie rakiety w piłkę.

→I NIEZŁE DYMKI

System gry w całości opiera się na wyczuciu momentu uderzenia piłki, co sygnalizują nam tuż po nim odpowiednie dymki pokazujące się nad głowami zawodników – żółwik oznacza, że uderzyliśmy za późno, analogicznie królik, że za wcześnie. Gdy dobrze wyczuliśmy moment uderzenia pojawia się czarna nutka, a gdy trafiliśmy perfekcyjnie – usłyszymy krótki dźwięk, a nad głową gracza pojawi się nutka czerwona. W obu nutkowych przypadkach uderzenie będzie skierowane tam, gdzie chcemy i zawsze zmieści się w korcie, ale przy nutce czerwonej (zwanej sweet spot) będzie dodatkowo mocniejsze niż normalnie. Z kolei żółwik i króliczek oznaczają, że uderzenia będą słabsze i dodatkowo o wiele mniej celne, a także oczywiście mogą wypaść za linię. Ilość uderzeń, jakie mamy do wyboru jest identyczna, jak w Virtua Tennis 3 – normalne uderzenie pod iksem, slice pod kółkiem oraz lob pod trójkątem, a ich siłę regulujemy wyłącznie wspomnianym już momentem trafienia w piłkę. Pomagają nam w tym znaczniki pojawiające się na korcie – czerwony punkt oznacza miejsce, w którym piłka się odbije i tam należy jak najszybciej zmierzać, żółta plama pojawiająca się przy lobach wyznacza najlepszą pozycje do wykonania najmocniejszego uderzenia.

→I MIKSTY TO FAJNA ZABAWA

Ogólnie cała bajka jest bardzo prosta i przystępna, a gra najlepiej sprawdza się w multiplayerze, szczególnie we czwórkę w debelku (najlepiej mikście z miłymi koleżankami do towarzystwa). Dla samotników jest nieco mniej polecana, bo choć zabawy jest sporo w trybie Challenge Mode, to jednak brakuje np. rozwoju umiejętności naszych podopiecznych, więc gdy tylko zdobędziemy nowych natychmiast porzucamy starych. Nieco pikanterii wnoszą w ten tryb mecze na specjalnych zasadach – z wyłączonymi znacznikami miejsc, w których upadnie piłka lub niedostępnymi niektórymi uderzeniami. Ale to nie sprawiło, że miałem przy **Everybody's Tennis ochotę** siedzieć tyle, co przy Everybody Golf. Choć grało się miło. ■■

OCENA 7.2/10

BAJKOWA KONKURENCJA DLA VIRTUA TENNIS 3

■ Seria Everybody's (znana także, jako Minna no oraz Hot Shots) naprawdę jest dla każdego – opanowanie zasad rządzących rozgrywką nigdy nie zajmuje wiele czasu. Aha, na DSa w Japonii pojawił się między innymi Minna no Curling... My też chcemy! „Czajniki na lodzie" muszą rządzić!

Everybody's Golf – PS3

Miałem okazje przetestować krótkie demko Everybody's Golf na PS3 i z radością donoszę, że gra nadal jest pastelowa i przesłodka do, przepraszam za porównanie, wyrzygu. I gra się w nią równie fajnie, jak na PSP, a nawet lepiej, bo jednak na czterdziestu kilku calach robi większe wrażenie. Wystarczyło dosłownie kilkanaście uderzeń, żebym przypomniał sobie magię tej gry. Z nieco mniejszym zachwytem przyglądałem się oprawie, owszem – jest śliczna i next-genowa, ale styl uległ zmianie i zamiast stylu super deformed dostaniemy coś bardziej godnego XXI wieku. Może i wygląda to efektownie, ale mi tam podoba się karykaturalna pokraczność postaci i ich mangowe, przekolorowane zachowania. Ale i tak będzie to mega hit – zwłaszcza w Japonii. U nas – już w czerwcu!

Neon

No to zebrał się Neon pełny felietonów, przemyśleń, wybiegania w przyszłość i zaglądania w przeszłość. Może dlatego, że od dwóch tygodni znów zrobiło się zimno i pada, a jak wiadomo to nastraja do melancholii. Reagujcie i ślicje swoje myśli! [marcellus@neo-plus.pl, gulash@neo-plus.pl]

CZYTELNICY NADESŁALI

WIECZNA WOJNA: TECHNIKALIA vs. KILMAT

Powstawanie tego felietonu jest o tyle ciekawe, że został pisany podczas kilkugodzinnej sesji spędzonej przed kodem gry i z początku miał on być jedynie namiastką krótkiego tekstu rzuconym na stos pieczonej wołowiny zwanej Internetem.

Co 5 lat jesteśmy świadkami podboju terenów przez 3 korporacje, które to poprzez swoje nowe konsole próbują otumanić ziemskiego gracza. I w zasadzie tyle jest w tym prawdy, co zagadka wiru oregońskiego. Czy nowe projekty gier będą wstanie wprowadzić trochę świeżości w dziedzinie interaktywnej rozrywki? Pewnie wielu z Was się ze mną nie zgadza, twierdząc, że taki Gears of War, czy inne większe przeboje stanowią nowe milenium, nowy kamień milowy czy jeszcze inne nowe "coś". No, ale z punktu widzenia liczącego się dewelopera w branży (tzw. first party dev.) jakim jest niewątpliwie firma Epic głównym celem jest napisanie super silnika graficznego, który musi mieć super efekty graficzne, super extra wydajność i w ogóle wszystko super. Z jednej strony to dobrze, bo oczywiście modele obiektów 3D powinny dążyć do jak najbardziej realnego odwzorowania świata rzeczywistego, z drugiej strony te wszystkie realistyczne cuda kiedyś się przejedzą i wtedy zatęsknimy, za starymi, dobrymi produkcjami. Już teraz zaczyna się era, gdzie na widok wirtualnego, wypełnionego po brzegi dokładnymi modelami świata, nie wytrzeszczamy oczu ze zdumienia. Nawet, jeśli jest wypełniony po brzegi dokładnymi modelami i efektami. Gracz nie jest już tak zachwycony grafiką, jaką pokazał skok pomiędzy PS1, a PS2. Widzi po prostu kolejną, nudną grę....

Dobra przyznaję się. Kocham realistyczną grafikę, ale owianą nietuzinkowym stylem i pięknem samym w sobie. Tak można streścić nową produkcję firmy Remedy - Alan Wake.

Oglądając zwiastun już jakiś czas temu, o mało, co nie spadłem z krzesła. No może trochę podkolorowałem swoje emocje, ale poziom wykonania Alana i to miasteczko znajdujące się gdzieś w górach od razu napawa mnie optymizmem co do tej produkcji. Widać, że chłopaki z Remedy są takimi "sprzedawcy marzeń", którzy chcą nam zafundować długą rozgrywkę zlepioną razem z fantastycznym scenariuszem. Czas, jaki twórcy poświęcili tej grze... po prostu nie może być inaczej! Wygląda na to, że Xboxowcy i posiadacze PC dostaną psychologicznego thrillera najwyższej jakości. Właścicielom tej konsoli, można tylko pozazdrościć, zwłaszcza, że coraz to więcej dobrych gier ukazuje się na tą maszynkę. Oczywiście, nie można mówić tu o jakiejś złotej erze dla „zielonego oka", bo fakt faktem jest, że nawał japońskich exclusiv'ów na tą platformę jest tylko w sferze marzeń giganta z Redmond. Ślad próbuje zatrzeć japońskie studio „Mistwalker" ze swoimi rpg'ami. Jako, że jedna jaskółka wiosny nie czyni, to czekamy na produkty na miarę pierwszego Devil May Cry. Nie chcę jednak analizować problemu, jaki obejmuje obecnie sprawa z nowym Xboxem. Wszak dyskusja na ten temat jest jak polemizacja Rodiona Romanowicza Raskolnikowa z pułkownikiem Porfiry'm w filmie „Zbrodnia i kara".

Przy okazji polecam przeczytać książkę i obejrzeć film (ten w reż. Menahem'a Golana z 2002 roku). Zwłaszcza to drugie, dlatego, że zwolennicy „psychodelicznych ekstaz" będą czuli się jak u siebie w domu (dla maniaków kina też warto zobaczyć, bo film jest niezły).

Wracając jednak do tematu związanymi z nowoczesnymi grami. Po pierwsze. Producenci gier starają się zapewnić oprawę graficzną na jak najwyższym poziomie, dając na drugi plan scenariusz i całą resztę gry. Problem ten dotyka w większości mniejszych zespołów tworzących gry, bo dzięki efekciarskiej grafice są wstanie w jakiś sposób konkurować z największymi firmami. Grywalność takich pozycji jest z reguły przeciętna. Owszem, są studia, które są wstanie wybić się całokształtem wykonania projektu, ale takich „złotek" z roku na rok jest coraz mniej. Albo się uda, albo polegniesz. Lub zostaniesz pożarty przez większe bestie. Po drugie. Problem leży głównie w kwestii budżetu. Znaleźć dobrych projektantów,(którzy są de facto najbardziej pożądani) nie jest łatwo. W dzisiejszych czasach, zrobić grę na konsolę, to trudny i kosztowny wyczyn, dlatego zalew kinder niespodzianek możemy ujrzeć choćby na rynku PC. Z punktu widzenia amatorskich zespołów developerskich, rynek blaszaków to nawet niezła pula na przyszłość.

Monotematyczność najnowszych „trendów", jakie obserwujemy w dzisiejszych grach, przypawa mnie o ból głowy (chodź chyba jestem w absolutnej mniejszości). Scenariusze chodź pisane coraz częściej przez artystów z Hollywood nieraz wołają o pomstę do nieba i tylko jedno by się rzekło… gdzie te konie z dawnych lat? Nie zrozumcie mnie źle, ale jak dotąd fabularnie żadna nowsza gra nie powycierała mną podłogi, tak jak zrobiło to Shenmue, Silent Hill 2, seria MGS, czy Final Fantasy X(dwunasta część, chodź fabularnie była dobra, to reszta mi nie podpadła). Dlaczego o tym piszę? Bo prawdopodobnie jest więcej takich osób jak ja, które narzekają na brak „świeżości" w nowych tytułach. Jako, że jestem 100% optymistom wierze, że powrócą niezapomniane chwile spędzone przed konsolą.

Wniosek nasuwa mi się tylko jeden. Przyszłe gry, to będą kolosy, wyposażone w najlepsze cuda techniki do zawładnięcia ludzkim umysłem. Ale czy ich klimat będzie na równie wysokim poziomie?...

■■ **Mateusz Chruścik**

W DAMSKIEJ PRZEBIERALNI

Feminy, siostrzyczki, graczki!

Felieton ten kieruję tylko do Was, moje drogie panie, przez co wydać się może on kilku samcom nieco dziwny. Czy to może nawet nie felieton, a bardziej odezwa, czy też list otwarty, jak sugeruje ten tytuł? To zależy, tak naprawdę od Was. Wybaczcie mi też, że jako samiec, sam zabieram tu głos w tak delikatnej kwestii, jaką jest niewątpliwie rynek gier widziany oczami płci pięknej. Niemniej zastrzegam, że kompetencji mi nie brakuje, że po części myślę bardzo „kobieco" i doskonale dostrzegam potrzeby każdej z dam. A tu trochę pofeminizujemy sobie, jeśli mi na to, drogie niewiasty, pozwolicie.

Oto przyszło mi i moim kolegom bić się w piersi, bo przyznać trzeba, że ten magazyn konsolowy jest do cna męski, samczy i szowinistyczny. Jak wszystkie inne – należałoby dodać – jak wszystkie gry – wypadałoby uzupełnić. Nie ma to jednak znaczenia, jak się będziemy tłumaczyć, bo kobiety grają, czytają i pisują, kobiety tworzą już gry i kobiety zaczynają się coraz bardziej liczyć w środowisku. A środowisko ciągle żyje w średniowieczu, gdzie miła dla oka niewiasta z padem w ręce jest traktowana jak eksponat laboratoryjny. Każdy list dziewczęcy celebruje się w branży piśmienniczej jak spotkanie trzeciego stopnia, a męskie wynurzenia w stylu : „jak zachęcić moją kobietę, by zagrała" przypomina polowanie na przepiórki. Tak to wygląda.

Przejrzyjcie zatem pismo – co tam mamy? Spoceni wojownicy, wypruwający sobie flaki wielkimi mieczami, symulacje samochodowe, piłka nożna, seksowne bohaterki z wielkimi tyłkami i biustami, które nie mogą wystąpić w grze, jeśli nie posiadają tych dwóch atrybutów, lub nie noszą się w przyciasnych mundurkach szkolnych, spod których spozierają białe proporczyki majteczek. A może jakaś redaktorka? Niestety, nikt takowy tu nie pisuje, bo i kobiet piszących ciekawie brakuje na rynku piśmienniczym. Brakuje, moje kochane, bo i się nie udzielacie, a przecież trzeba Wam wiedzieć, że lekki, kobiecy styl pióra ma w sobie wiele walorów. Owszem, bo kobiece oko świat inaczej widzi, a co za tym idzie, inaczej widzi gry.

Zobaczmy statystyki. Czy wiecie, że ponad 40% graczy online'owych to właśnie dziewczyny? A procent odbiorców bardzo szybko rośnie i prędzej, czy później ignorancja wielkich producentów softu skruszy się, bowiem płeć piękna jest statystycznie liczebniejsza, a wpływy z ewentualnych gier „kobiecych" mogą być olbrzymie. Ale póki co – mnisza ignorancja. „Kobieto, puchu marny…" mógłby powiedzieć taki szef wielkiej firmy, ale nawet on zauważy, że ten puszek może uczynić go bogatszym.

Podsumujmy więc dotychczasowe obserwacje – redaktorzy (w tym ja) piszą dla facetów, developerzy piszą gry dla samczyków, a „kobiet – graczek" przybywa błyskawicznie, choć wielkiego wyboru tytułów nie mają. Paradoksalnie, ta wielka fala napływowa uroczych pań spowodowana została przez Simsy. Wniosek? Faceci nie wiedza, jak się za Was, moje drogie, zabrać – mówiąc delikatnie. Oto gracz wymiatający w Ninja Gaiden ze zdziwieniem zauważa, że Simsy potrafią wciągnąć kobietę. Tak, to prostak, ale trzeba mu to wybaczyć. Jest samczykiem.

Gracie oczywiście w gry typowo męskie, bo to dobre gry, bo oczywiście, mają w sobie coś. Głównie przez gameplay, który mocno wciąga, choć wypadałoby obrobić go jeszcze szlachetnym wykończeniem. Gry typowo kobiece? Bohaterka, z która można się utożsamić, nie będąc lesbijką? Cóż, drogie panie, to pytania do Was. Warto na nie odpowiedzieć. A ja zauważam, że wojenna zawierucha w grach spod znaku WWII, że obijanie sklepikarzy w grach gangsterskich, że wielkie bitwy historyczne i mięśniaki pokroju Marcusa nie podnoszą Wam ciśnienia. Już bardziej gry jRPG, gdzie bohaterowie są przynajmniej zadbani, są dobrze ubrani i walczą mniej brutalnie. A o uprzedmiotowieniu kobiet w grach, gdzie stereotypowy facet to Duke, a stereotypowa babka, to tancerka na rurce – moje drogie, o tym już porozmawiamy w następnych felietonach. Jeśli takie jest, oczywiście, Wasze życzenie. Zachęcam do dyskusji, ślijcie listy, piszcie teksty, męczcie szefostwo o więcej miejsca dla pań. Jeśli taka będzie wola wasza, to pojawię się tu za miesiąc. ■■ **Dagon**

PSP OD KUCHNI QSH'A

Nie ukrywam, że moją ulubioną platformą przenośną jest PSP. Od zawsze stawiałem na wielość możliwości, świetny design i nowoczesność. No i nie można zapomnieć o grach. Najlepsze serie Sony w kieszeni? Muszę to mieć – tak pomyślałem, gdy po raz pierwszy zobaczyłem PSP na własne oczy. //qsh@neo-plus.pl

Trochę to potrwało, ale w końcu położyłem swoje łapy na tej strasznie marzącej się obudowie.

SIEĆ NA DWORZU

Zacznijmy od rzeczy bardziej przyziemnych – jak za pomocą konsolki otworzyć ulubione stronki internetowe, jak połączyć się w ogóle z Internetem? Zadanie jest o tyle ułatwione, że niepotrzebne są żadne kable i znajomość zawiłych terminów hackerskich. Wszystko, czego potrzebujemy, to pewność, że znajdujemy się w zasięgu bezprzewodowego Internetu. PSP wyposażone jest w kartę sieciową WiFi, co sprawia, że w wielu miejscach na świeżym powietrzu można przycupnąć z konsolką i poserfować po sieci.

Wszystko zaczyna się od znalezienia takiego miejsca – często porządne hotele, restauracje, centra handlowe czy salony firmowe sieci komórkowych oferują darmowy dostęp. Niektóre uczelnie wyższe również. W newralgicznych miejscach dużych miast również można natknąć się na sygnały z anten, które nie zawsze są odpowiednio zabezpieczone (celowo lub nieświadomie). Korzystanie z nich jest w pełni legalne.

Zmiana pozycji suwaka po lewej stronie obudowy konsoli włącza kartę sieciową. Jest to nieodzowne, żeby w ogóle przeglądarka się uruchomiła. Następnie przechodzimy przez proces konfiguracji połączenia. Jest on o tyle prosty, że w znacznej większości przypadków przebiega całkowicie automatycznie – potyka się tylko na sieciach zabezpieczonych lub nietypowych, generalnie te ogólnodostępne łyka bez problemów. Nadajemy połączeniu nazwę (np. Rynek, Pasibrzuch, Szeraton, heh) i następnie patrzymy, jak konsolka sama za nas wszystko robi. I już można śmigać. Stronki są czytelne, trzymając „kwadrat" przesuwamy je sobie, ten sam przycisk w połączeniu z L i R przełącza między zakładkami (jak w Operze, czy Tlenie). Prościzna. Łyżka dziegciu – nie ma polskich literek, a zamiast ich pojawiają się dziwaczne krzaczki. Problem dotyczy oczywiście tylko stron w rodzimym języku.

SIEĆ W DOMU

Tutaj sprawa się komplikuje i całkiem możliwe, że będzie kosztować. Do używania PSP w domu w wyżej wymienionych celach (o graniu za chwilkę) potrzebna jest bezprzewodowa karta sieciowa w komputerze lub najlepiej bezprzewodowy router (ok. 250 złotych, jeżeli mamy laptopa lub PS3 – przyda się tym bardziej). To pierwsze rozwiązanie nie pozwala na wyłączenie PCta, który musi robić za hotspot. Tak więc ilekroć będziemy chcieli połączyć się z netem, trzeba będzie mieć włączonego kompa. Lepiej od razu rzucić się na bezprzewodowy modem/router i dokupić do kompa takową kartę sieciową. Tym samym znikają kolejne kable w domu, a do działania na PSP nie będzie potrzebny już komputer. Oczywiście podłączania routera nie będę Wam tu opisywać – od tego są instrukcje obsługi, ale pamiętajcie, że nadane hasło dostępu do Waszej domowej sieci WiFi trzeba zapamiętać i podać podczas podłączania do niej PSP. W zależności od sprzętu, hasło zabezpieczające jest w instrukcji lub można je podejrzeć przez przeglądarkę internetową wchodząc w ustawienia routera – ten adres również jest w instrukcji. W razie pytań szczegółowych nie można zapominać o www.google.pl – ciężko tutaj dostać bana, a wszelkie konkretne odpowiedzi podane są często jak na dłoni.

GRANIE, PANIE!

Granie można rozumieć na dwa sposoby – zacznijmy od tego prostszego. Jeśli jakaś gra oferuje potyczki przez Internet, powiedziane jest o tym w jej instrukcji, a w menu znaleźć można odpowiednią pozycję. Posłużę się przykładem Medal of Honor Heroes. Włączamy grę, kartę, siedzimy w zasięgu hotspota. Po zalogowaniu się na serwerach EA, wybraniu rodzaju meczu i innych pierdołek przenoszeni jesteśmy do lobby. Odliczanie trwa moment i… już! Gramy! Zabawa jest świetna, brakuje jedynie komunikacji głosowej. Ta podobnież jest w Socomie, nie miałem okazji sprawdzić.

Innym sposobem są dwa programy – Xbox Connect oraz Xlink Kai. Ich działanie polega na tym, że oszukują one PSP. Większość gier oferuje zabawę w multi w sieci lokalnej, a nie przez Internet. Potrzeba wtedy często tyle egzemplarzy gry, ilu jest chętnych, samych graczy oczywiście z konsolkami, dogodnego miejsca i terminu, żeby każdemu pasował. Z tym oczywiście jest najwięcej trudności. I właśnie teraz w sukurs przybywa któryś z wymienionych programów. Włączenie go na kompie wyposażonym w bezprzewodową kartę sieciową owocuje tym, iż konsolka myśli, że jest połączona z inną konsolą. Połączenie jednak wygląda tak: PSP - PC - PC - PSP. Tym sposobem możemy grać z ludźmi z całego świata w gry, które normalnie nie oferują takiej możliwości. Świetna sprawa, można się zatracić zupełnie. Uwaga na cheaterów – oszuści czają się na każdym kroku, a zabawa z nimi to żadna frajda.

HOMEBREW

Jak wiadomo – PSP posiada oprogramowanie, tzw. firmware (FW). Każda jego aktualizacja przynosiła drobne zmiany, wszystko zaczęło się od wersji 1.0. Obecnie możecie podnieść swoją wersję do 3.30. Po drodze było tego sporo, ale nie ma to żadnego znaczenia. Przełomowe softy, które teraz chciałbym Wam opisać, to FW 1.5 oraz FW 3.0. Ten pierwszy zapoczątkował bowiem manię odpalania na konsolce wszelkiego rodzaju dokonań domorosłych programistów. Homebrew – tak nazywa się kategoria aplikacji tworzonych przez garażowym sposobem przez uzdolnionych zapaleńców. Wśród nich najbardziej interesujące wydają się być emulatory starszych sprzętów, takich jak SNES, GBA, NES, a nawet N64 i innych. Było kilka prób napisania emulatora PS one, ale spełzły one na prawie niczym – programy działały wooolno i bardzo niestabilnie.

PSX!!!

Wraz z E3 06 Sony zapowiedziało wypuszczenie FW 3.0. W jego skład wejść miał oficjalny, w pełni sprawny i szybki emulator pierwszego PlayStation. I wszedł. Tyle, że odpala oficjalnie około 30 tytułów, z czego parę raptem to jakieś sensowne produkcje, za które warto płacić. Jakby tego było mało – niezbędna do takiego zabiegu jest jeszcze jedna zabawka – PS3. Spuśćmy zasłonę milczenia na ten fakt…

Dark Alex to człowiek, który zrewolucjonizował scenę PSP. Połączył wszystko, co najlepsze – funkcje najnowszych firmware'ów i możliwość odpalania programów, które normalnie potrzebowały FW 1.5. Wszystko to nazwał Custom Firmware OE (Open Edition) i wraz z kolejnymi oficjalnymi uaktualnieniami stara się kompilować to, co najbardziej potrzebne. Obecnie najnowsze oprogramowanie, jakie można mieć, to 3.10 OE. Ale to 3.03 pozwoliło na to, by sen się spełnił. Okazało się, że możliwe jest przerobienie własnego obrazu płyty (zrobionego z oryginału!) tak, by działał on na emulatorze! To prawdziwy przełom i fakt, dla którego warto zastanowić się nad kupnem PSP. Jak to się sprawdza? Ja używam do tego celu czegoś, co nazywa się IceTea, a co jest graficznym przedstawieniem POPStation – środowiska do robienia plików „*.pbp" widzianych przez handhelda. W połączeniu z jeszcze jednym plikiem stają się one widoczne z menu konsoli jako gry do odpalenia – tak po prostu. Obsługa tego urządzenia jest trywialnie prosta, sprowadza się do podania ścieżki pliku z obrazem. Dodatkowo można powrzucać grafiki, które będą widoczne w tle i jako ikona sejwa, a nawet podłożyć plik dźwiękowy, który rozbrzmi w chwili podświetlenia gry z menu konsoli. Brzmi to wszystko może skomplikowanie, ale wierzcie mi – wcale takie nie jest. Nie chcę nawet zagłębiać się w szczegóły, jak to jest grać w ukochane pozycje z dzieciństwa na wykładzie, w autobusie czy kolejce do lekarza. FF7, GT, Crash 1-3, MGS, Vagrant Story – gier jest cała masa! Paradoksalnie, często prezentują się one lepiej, niż część gier pisanych na PSP, a grywalnościowo przebijają już naprawdę wiele z nich.

TUNING

Z czym kojarzy się to popularne słówko – wie raczej każdy. Całe szczęście nie mam tu na myśli diody na obudowie, czy naklejki diabła, ale zmiany w pewnej części softu tak, by konsola nabrała oryginalnego i ciekawszego wyglądu. Dzięki odpowiednim plikom wrzuconym (nie na oślep!) w dobre miejsce, podmieniamy ikonki w menu, nazwy kategorii, a nawet wskaźnik baterii czy układ wszystkich pozycji. Możliwości jest mnóstwo, a zaczynają się na tapecie, suną przez motywy, kolory i rodzaje czcionek, itd. Dla lubiących szmery bajery i bling-bling – jak znalazł. Niezbędny jest jednak odpowiednio wysoki CF – najlepiej 3.03; 3.10 ma już inaczej szyfrowane pliki, przez co niektóre zmiany nie działają. Wszelką ingerencję – jak zawsze – robimy na swoją odpowiedzialność. Każda ingerencja w firmware grozi cegiełką. A jak już się ona przytrafi…

MURUJEMY NOWY DOM!

Cegła (z ang. brick) to koszmar każdego, kto zaczyna grzebać w swoim PSP. Strach ma wielkie oczy jednak, a wypadki zdarzyć mogą się nawet najlepszym. Słowem – szczęście się liczy, oraz zachowanie pewnej dozy ostrożności. W swej mądrości wspomniany Dark Alex umieścił w swych oprogramowaniach tzw. Recovery Mode – przyjdzie on z pomocą w razie większości usterek. Można jednak namieszać gorzej – wtedy pozostają inne wyjścia. Pierwsze – można oddać konsolkę do punktu zakupu i naściemniać trochę. Może się uda, ale wątpliwe. Przy wielkiej ilości szczęścia w nasze łapy wpadnie nowa konsolka. Drugim wyjściem jest zrobienie „reflasha" w jakimś serwisie (w Polsce można je policzyć na palcach jednej, może dwóch dłoni), kosztuje to jednak od 100 do nawet 400 zeta. Sporo.

Pozostałe wyjścia są naprawdę mało interesujące – jednym jest montaż modchipa, który umożliwia flashowanie zepsutej kości pamięci poprzez podłączenia konsoli do peceta i wgranie nowego oprogramowania. Do jego instalacji potrzeba jednak poważnego sprzętu i pewnej ręki fachowca (chip – jakieś 250zł, montaż stówka). Ostatnie wyjście, jakie przychodzi do głowy, to… sprzedanie padniętej konsoli. Wołać można za nią jakieś 250 peelenów, dołożyć drugie tyle i kupić sprawną.

QSH ZWARIOWAŁ

Mam świadomość, że różnie można potraktować ten… felieton? Porady? Jakkolwiek by tego nie nazywać – pamiętajcie cały czas, że do niczego nie namawiam, a wszystko opierać należy na legalnym oprogramowaniu. Myśl finalna w tym temacie – PSP bez sceny homebrew byłoby jedynie sprzętem, na który wydawane są większości przypadków konwersje z PS2, albo multiplatoformówki od EA. Nie licząc kilku hitów (przez ponad dwa lata!) faktycznie ciężko wymyślić argumenty zachęcające do kupna tego drogiego odtwarzacza MP3, hehe.

W razie jakichś wątpliwości, zachęcam do odwiedzenia OFICJALNEGO forum Sony. Pod tym adresem znajdziecie wszystko, co trzeba: http://boardsus.playstation.com/playstation/board/message?board.id=psp&thread.id=2810436

Trochę jest o tym, jak zrobić, żeby PSP miało soft 1.5, z którego możliwe jest podskoczenie do Custom Firmware 3.10 OE: http://boardsus.playstation.com/playstation/board/message?board.id=psp&thread.id=2748114

Za konsultacje dziękuję NoVemu – adminowi stronki www.psp-team.pl – pod tym adresem również cały czas śledzone są wydarzenia z szeroko rozumianego świata PSP.

W razie jakichś pytań – proponuję jednak najpierw uderzyć na fora dyskusyjne poświęcone temu zjawisku, następnie poszukać w google, a w ostateczności napisać do mnie na qsh@neo-plus.pl. Od razu zastrzegam, że odpowiem tylko na kwestie, które nie są jasne przedstawione w tekście. Nie pytajcie o przeróbki, piracenie i inne. Życzę przyjemnego grania w gry z PS one, przeglądanie stron w sieci i granie przez Net tak, jak opisałem. ■■

HA JAK HACZYK, DE JAK DOWNGRADE

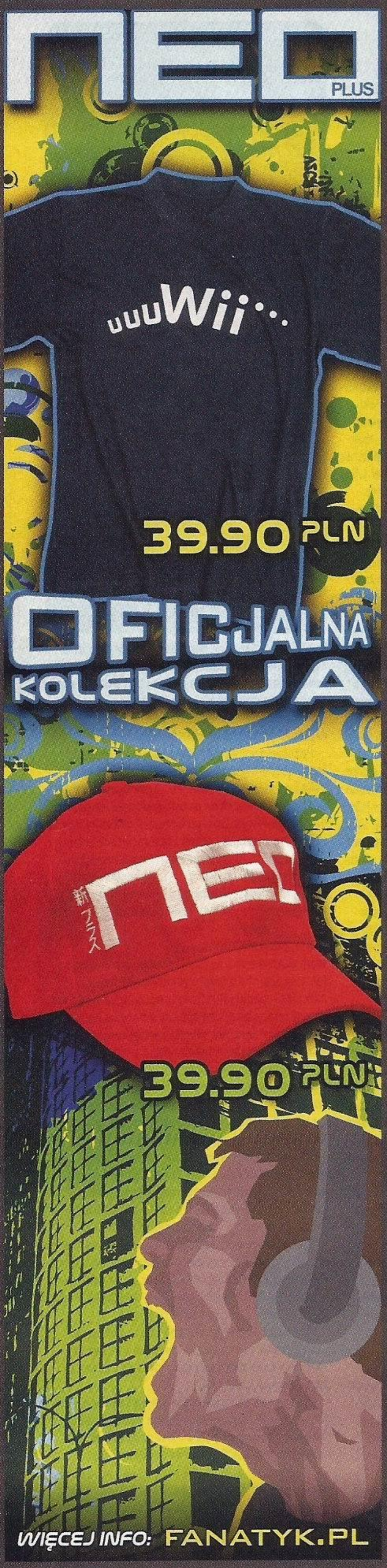
Trzeba mieć CF (Custom Firmware), aby te wszystkie cuda działały. A żeby go mieć, trzeba go zainstalować. A zainstalować możemy go tylko z poziomu FW 1.5. W prostych słowach – dostanie konsoli z takim oprogramowaniem graniczy z cudem (można poszukać na aukcjach internetowych, może ktoś znajomy ma, dać ogłoszenie do gazety – powodzenia, hehe). Jest pewne rozwiązanie, ale wiąże się z niebezpieczeństwem prawie nieodwracalnego zniszczenia konsolki. Ryzyko jest małe, ale istnieje.

Downgrade to przeciwieństwo słówka „upgrade". Polega na obniżeniu wersji programowania do 1.5 tak, by możliwe było przeprowadzenie instalacji CF OE. O sposobach poczytacie w Sieci, ja wspomnę, że nie są one wybitnie trudne, ale trzeba zachować przy nich najwyższy stopień ostrożności – jakieś głupie na pozór uchybienie może okupić tzw. „zbrickowaniem" konsoli – zrobieniem z niej bezużytecznej cegiełki. Pamiętajcie o tym. Mało tego – w wyniku operacji traci się gwarancję. Przy odrobinie szczęścia czasem udaje się wymienić konsolkę w sklepie, ale nie radzę próbować.

Jeśli macie już FW 1.5, skok do utęsknionego CF OE wydaje się być formalnością – w necie znaleźć można gotowe paczki z wszystkimi elementami potrzebnymi do tego procesu, przebiega on automatycznie.

PAMIĘTAJCIE! WSZYSTKO WYKONUJECIE NA WŁASNĄ ODPOWIEDZIALNOŚĆ!

Czy się opłaca? Będę z Wami szczery – marzyłem o tym, by zabrać miasto Silent Hill do kieszeni i przemierzać je gdzieś w lesie, w nocy. Nigdy tego pewnie nie zrobię, ale możliwość jest, hehe. Final Fantasy siódmy, pierwsze części przygód Lary Croft, dwuwymiarowe erpegi od Square (ha! wtedy jeszcze nie byli z Enix i tworzyli prawdziwe dzieła sztuki!) – kupujemy płytkę, robimy jej obraz, konwertujemy i wrzucamy na Memory Sticka. Żyć, nie umierać!

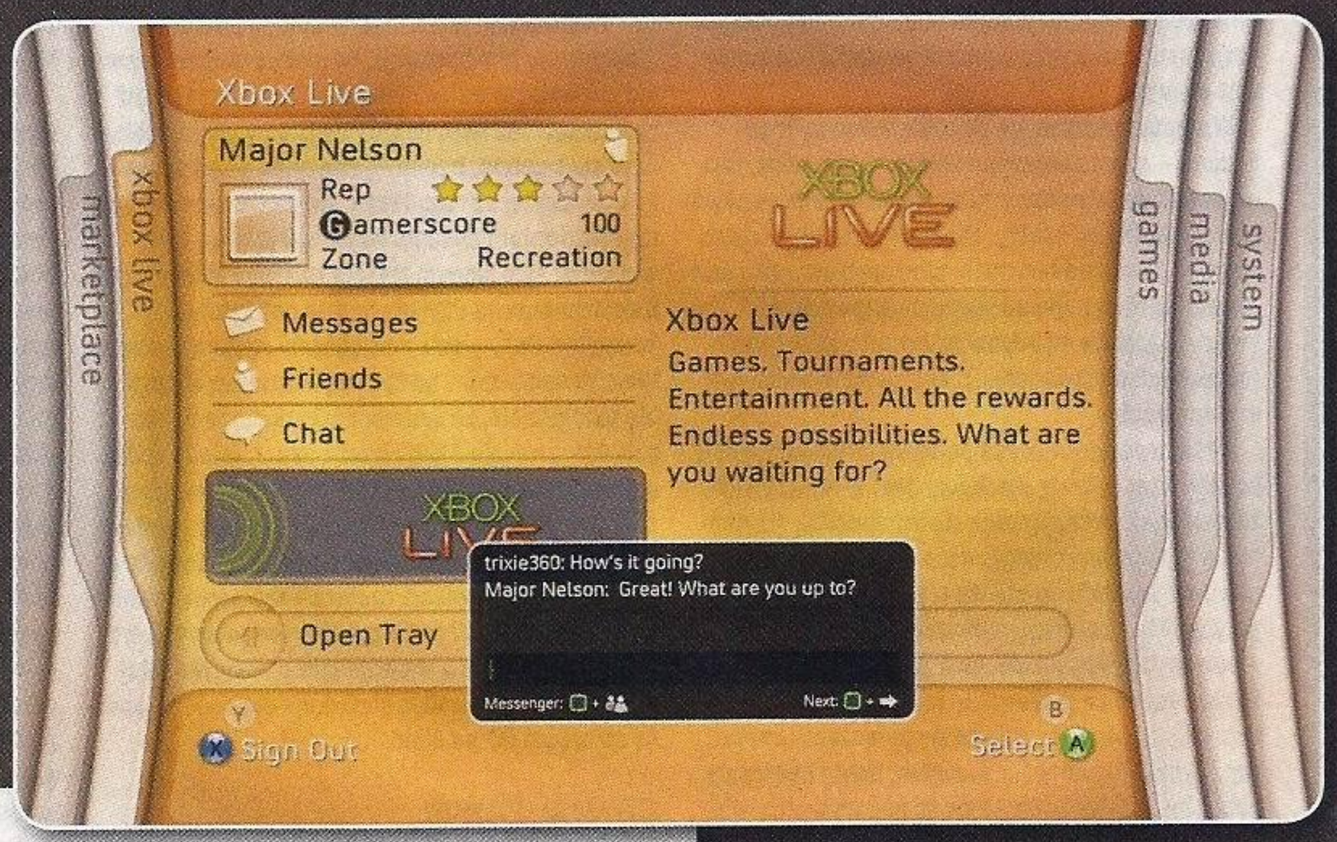


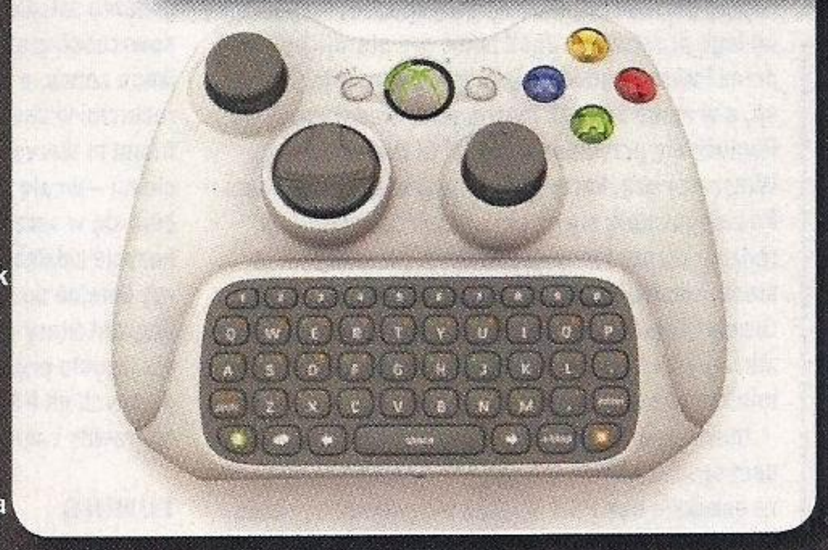
ZMIERZCH ERY KONSOL?

Wiadomość o zintegrowaniu Windows Live MSN Messengera z usługą Xbox Live trochę mnie zaniepokoiła. // mielu@neo-plus.pl

Niby mogłem się spodziewać takiego ruchu ze strony Microsoftu, bo całkiem zgrabnie komponuje się on z ideą unifikacji konsol, komputerów i komórek w usłudze Live Anywhere... Jednak póki projekt był w fazie planowania, traktowałem go jako coś, owszem, interesującego, ale mało realnego więc przez to niegroźnego. Teraz, po ogłoszeniu, jakie modyfikacje czekają dashboard Xboxa 360 przy najbliższej aktualizacji, chętnie krzyknąłbym „Stop! Po co nam to? Wstrzymajcie się, bo tego nie potrzebujemy!".

Czy nam, graczom konsolowym, a więc, trzymając się być może już przeterminowanych pseudodefinicji, ludziom lubiącym położyć się na kanapie przed telewizorem i w ciągu kilku sekund włączyć ulubioną grę, naprawdę potrzebne są takie bajery, jak MSN? Patrząc po sobie wiem doskonale, że jeśli mam ochotę na „małe stukanie" ze znajomymi, to odkładam pada, zasiadam przed komputerem i odpalam gadu-gadu albo tlen. Konsolę traktuję jako sprzęt do grania, nie do pracy, nie do przeglądania netu, dzwonienia, wysyłania MMSów, gotowania czy prasowania. Od tego mam komputer i, jak chyba większość starszych stażem konsolowców, chciałbym żeby podział „obowiązków" między kompa a konsolę utrzymał swój status quo.





Niestety, zdaje się, że przyszłość przyniesie wielkie zmiany. Microsoft już pokazał zdjęcie najnowszego pada wyposażonego w klawiaturę QWERTY, przeznaczoną oczywiście do prowadzenia rozmów przez MSN. Owszem, od bardzo dawna do różnych konsol można było podpiąć dedykowane im klawiatury, ale mało kto podchodził do tej kwestii poważnie. Wygląda jednak na to, że tym razem będzie inaczej, co mnie osobiście raczej smuci, niż cieszy. Czemu? Bo MS, a także „nie chcemy, nie możemy i nigdy nie będziemy gorsi" (Sony) już nie myślą o swoich zabawkach jako o konsolach przeznaczonych do grania, a o pudłach do wszystkiego. Japończycy z Kutaragim na czele nie ściemniali nazywając PS3 komputerem, Xbox 360 też coraz bardziej nim się staje, co potwierdza właśnie nieszczęsny Messenger.

Możecie zapytać, co mi to przeszkadza, że siedząc przed czterdziestocalową plazmą komuś przyjdzie do głowy obejrzeć film, napisać o tym znajomemu na MSNie i jeszcze posufrować po necie w przerwach między graniem. Cóż, być może jestem po prostu starym zgrzybiałym konsolowcem tradycjonalistą, nie lubiącym zmian i nie potrafię się pogodzić z tym, jak coraz bliżej moim ukochanym zabawkom do nudnych pecetów.

Chciałbym się mylić, ale chyba nie ma się, co oszukiwać – tu chodzi o grubą kasę. Jeśli na samym graniu nie da się zarobić, to trzeba szukać pieniędzy gdzieś indziej. Niedawno na spotkaniu w firmie, w której pracuję jako tester gier na komórki, dowiedziałem się od wizytującego nasze krakowskie biuro szefa europejskiego oddziału, że jeśli podliczylibyśmy ile pieniędzy zarabiają na siebie wszystkie wydane przez nas tytuły na Starym Kontynencie, to byłoby to kilka razy mniej, niż firma jest w stanie zarobić tworząc i obsługując komórkową wersję myspace, połączonego z youtubem i „naszą klasą". I chociaż daleki jestem od stwierdzenia, jakoby grono grających się zmniejszało, bo z każdym dniem jest dokładnie na odwrót, a więc teoretycznie rośnie potencjał naszej branży, to zdaję sobie sprawę, że większe pieniądze są gdzie indziej i teraz o nie będzie się toczyć walka. Microsoft od początku chciał zdobyć miliard użytkowników, więc jakoś trzeba do tych ludzi docierać, prawda?

Jeśli uważacie, że przesadzam, to chętnie zdradzę, co zainspirowało mnie do napisania tego tekstu. Na początku kwietnia, ale niestety nie pierwszego, więc nie można uznać tej wypowiedzi za żart, wielcy komputerowego świata (m.in. szef Games for Windows, vice szef NVIDII, grube ryby z Hewlett-Packard) ogłosili zmierzch konsol. Według nich doczekamy się góra jeszcze jednej generacji konsol i finito, pałeczkę przejmą komputery. Z początku chciało mi się śmiać, ale dosłownie dzień, dwa później przeczytałem wywiad z Johnem Romero, współtwórcą kultowego Dooma i mina mi zrzedła. Założyciel id Software, dziś szef Slipgate Ironworks, przepowiada rychłą śmierć konsol, jeśli będą szły drogą PS3 i Xboxa 360. Według niego tylko Wii dziś stanowi przyczółek konsolowego grania, a konkurencja coraz bardziej próbuje tworzyć pecetopodobne sprzęty. Hardkorowi gracze przesiądą się na komputery, lub set-top-boxy, które można nazwać centrami domowej rozrywki stanowiące połączenie kompów i konsol.

Co prawda, jak sam Romero przyznaje, nie obędzie się bez kłopotów – ot, choćby pojawia się konieczność dogadania się kilku, lub nawet kilkunastu firm co do unifikacji standardów konfiguracji takich urządzeń, by możliwe stało się tworzenie przeznaczonych specjalnie dla nich aplikacji/gier/czegokolwiek – to jednak za kilka lat zaczną powstawać pierwsze takie urządzenia, a konsole, takie jakimi znamy je dziś, odejdą do lamusa. Albo raczej powinienem napisać „takie, jakimi pamiętamy je z wczoraj", bo dzisiaj już coraz wyraźniej widoczna jest wszechstronność sprzętów, które w założeniu służyły tylko do grania. I chociaż wcale mi się to nie podoba, to jednak wcale nie zwracam się z radością ku rzekomemu ostatniemu bastionowi prawdziwej konsolowej zabawy, czyli Wii, bo nie znajduję tam żadnej interesującej mnie pozycji. Zamiast tego przychodzi mi do głowy jedna myśl – wiem dobrze, gdzie odnaleźć prawdziwe konsolowe granie. Słowo klucz – handheldy.

A Wy nie przejmujcie się moim marudzeniem i czarnowidztwem, tylko dajcie znać, co myślicie.

■■ Mielu

IMPERIUM KONTRATAKUJE

Gdy przeczytałem nagłówek wiadomości w pewnym serwisie, to aż mi się zrobiło gorąco z wrażenia. Tytuł, który zrobił na mnie takie wrażenie, dotyczył wskrzeszenia jednego z pierwszych konkretnych sprzętów do grania, jakie kupiłem za zarobione własnymi rękoma złotówki.

Mowa oczywiście Commodore – koniec lat osiemdziesiątych i początek dziewięćdziesiątych upłynął mi na ogrywaniu tego sprzętu na wszelkie możliwe sposoby. Niestety, dalsza lektura artykułu bezlitośnie wyrwała mnie z jakże miłych wspomnień.

Niestety, specyfikacja nowego C może zrobi jakieś wrażenie na miłośniku PC, ale na fanach konsol już raczej nie bardzo. Architektura nowego dziecka Commodore to nic innego, jak w miarę nieźle wyposażony PC do grania, z logiem jakże kultowej firmy wytłoczonym w blasze. Podobnież mają wyjść cztery wersie. Najmocniejszy (i oczywiście najdroższy) model XX, ma mieć na pokładzie procesor 2,66GHz Intel Core 2 Extreme Quad-Core, płyta główna to Asus P5N32-E i 4GB RAMu Corsair Dominator 1066MHz, oraz dysk twardy o pojemności 500GB. Grafikę napędzała będzie karta GeForce 8800 GTX, dźwięk – karta Creative z serii Soundblaster X-Fi. No i mały szoker dla portfeli przyszłych posiadaczy, a mianowicie wprawiać to w ruch będzie 1000-watowy (!) zasilacz. Mała szpileczka na koniec – pieczę nad tym wszystkim będzie sprawował Windows Vista Ultimate.

Szkoda, jakoś tak marzyła mi się nowa platforma do grania. I to nie dla tego, iż mam uczulenie na blachę. Nie. Po prostu taka mała dawka sentymentu do tej firmy. Ta informacja jest również ciekawa z jeszcze innej strony, a mianowicie słynnego w niektórych kręgach hasła, iż PC jako platforma do gier jest w stanie agonalnym. Podobno? I czy na pewno? Coraz więcej developerów od zawsze piszących pod pecety, zaczyna albo pisać równolegle na konsole, albo – co staje się coraz częstszym zjawiskiem, porzuca blachę dla świata konsol.

Jeżeli wierzyć Toddowi Hollensheadowi – CEO id Software, oraz prezesowi Epic Games – Michaelowi Cappsowi, to główna przyczyna tego stanu rzeczy leży w ogromnym piractwie komputerowym. Swoimi opiniami na ten temat panowie podzielili się podczas konferencji w trakcie Game Developers Conference. W przemówieniu pod jakże znamiennym tytułem „Problem piractwa gier wideo: Piętnastu chłopa na Umrzyka Skrzyni" Hollenshead przyznał, iż ogromny rozwój internetu (?) i wszelkiej maści programów do wymiany plików zmusił id Software do zmiany swoich priorytetów. Z firmy produkującej wyłącznie dla PC przestawili się na developera multiplatformowego. „Dzięki" piractwu, posiadacze PlayStation 3 oraz Xboxa 360 zagrają w np. Enemy Territory: Quake Wars. Na koniec dodał, iż na konsolach piractwo nie występuje w tak dużej skali, jak na PC. Również Capps przyznał, iż piractwo komputerowe było przyczyną opracowania nowej wersji sztandarowego silnika Unreal na konsole nowej generacji.

Nie da się ukryć, iż już w momencie osiągnięcia przez grę PC statusu „Gold" można ją ściągnąć poprzez sieci P2P, co podcina skrzydła producentom znacznie ograniczając ich dochody. Zwrócenie się w stronę lepiej zabezpieczonych konsol ma ten fakt znacznie ograniczyć. Z wyjątkiem aspektu ogromnego piractwa na pecetach, mówienie o upadku PC jako platformy do grania za nieporozumienie uważa Doug Lombardii z Valve. Dużo rozwodzi się w nim na temat inicjatywy Games for Windows, krytykując ją jako promocję Visty, a nie wspieranie PC, jako platformy do grania. Twierdzi, iż specjaliści Sony i Microsoftu od PR w swoich ocenach rynku biorą tylko dane sprzedaży detalicznej, które – nie da się ukryć – są niezbyt pomyślne dla pecetów. Stwierdzając, że komputery przestają się liczyć w przemyśle elektronicznej rozrywki, PR-owcy pomijają fakt ogromnych dochodów pochodzących z gier online. Coś w tym jest, iż rozrywka online na pecetach z roku na rok coraz bardziej pozostawia w tyle konsole. Pominę tu oczywiste aspekty techniczne. W tym temacie konsole mają jeszcze sporo do nadrobienia.

Zresztą w online przyszłość widzi większość developerów piszących gry na pecety. Programista i projektant studia Firaxis, Soren Johnson, przyszłość pecetów widzi w grach MMO. Według Johnsona, pecet jest stworzony do gier online. A piractwo komputerowe zostanie ograniczone właśnie dzięki internetowi, a dokładniej, dzięki weryfikacji online. Przykładem skutecznej walki z piratami według niego jest fenomen, jakim niewątpliwie jest World of Warcraft. Dziewięć milionów subskrybentów potwierdza jego opinię. Wśród znawców tematu, rynek gier PC nie umiera, a jedynie ewoluuje w stronę rozgrywek sieciowych. Oczywiście odnosi się to głównie do wysokobudżetowych produkcji. Niszowe gry mają raj na pecetach, i raczej długo tak pozostanie.

Jak widać, PC na razie nieźle sobie radzi w walce o dominację nad portfelami graczy w starciu z konsolami. Gry MMO to jedno, a zapowiadane produkcje wyłącznie na blachę, to dwa. Tytuły pokroju S.T.A.L.K.E.R.: Cień Czarnobyla, czy rewelacyjnie zapowiadający się Crysis, mogą wywołać cień zazdrości u niejednego posiadacza konsoli. Jakby tego było mało, to blacharze dostają na swoje monitory coraz więcej konsolowych tytułów, że o Devil May Cry 4 tylko wspomnę (ale SONY dostało w policzek). Dlaczego piszę to na łamach konsolowego magazynu? Wcześniej planowałem, iż w momencie zakupu PlayStation 3, mój wysłużony pecet przestanie mi być potrzebny. Pełen dostęp do netu i mediów. Linux na pokładzie do pisania nowych wypocin do Neona w zupełności mi wystarczy, a nawet w mojej skromnej opinii, bije konkurenta w kilku aspektach (piję tu do samowieszających się okienek). Coraz więcej gier jest wydawanych na wszystkie liczące się platformy do grania, co w moim mniemaniu miało definitywnie zakończyć moją długoletnią przygodę z graniem na PC. No i aspekt finansowy – zakup nowej blachy jakoś mnie nie kręci. A tej, na której piszę ten tekst, raczej nie warto już odświeżać wydając sporo kasy tylko po to, aby cieszyć się przez następne kilka miesięcy w miarę bezstresowym giercowaniem.

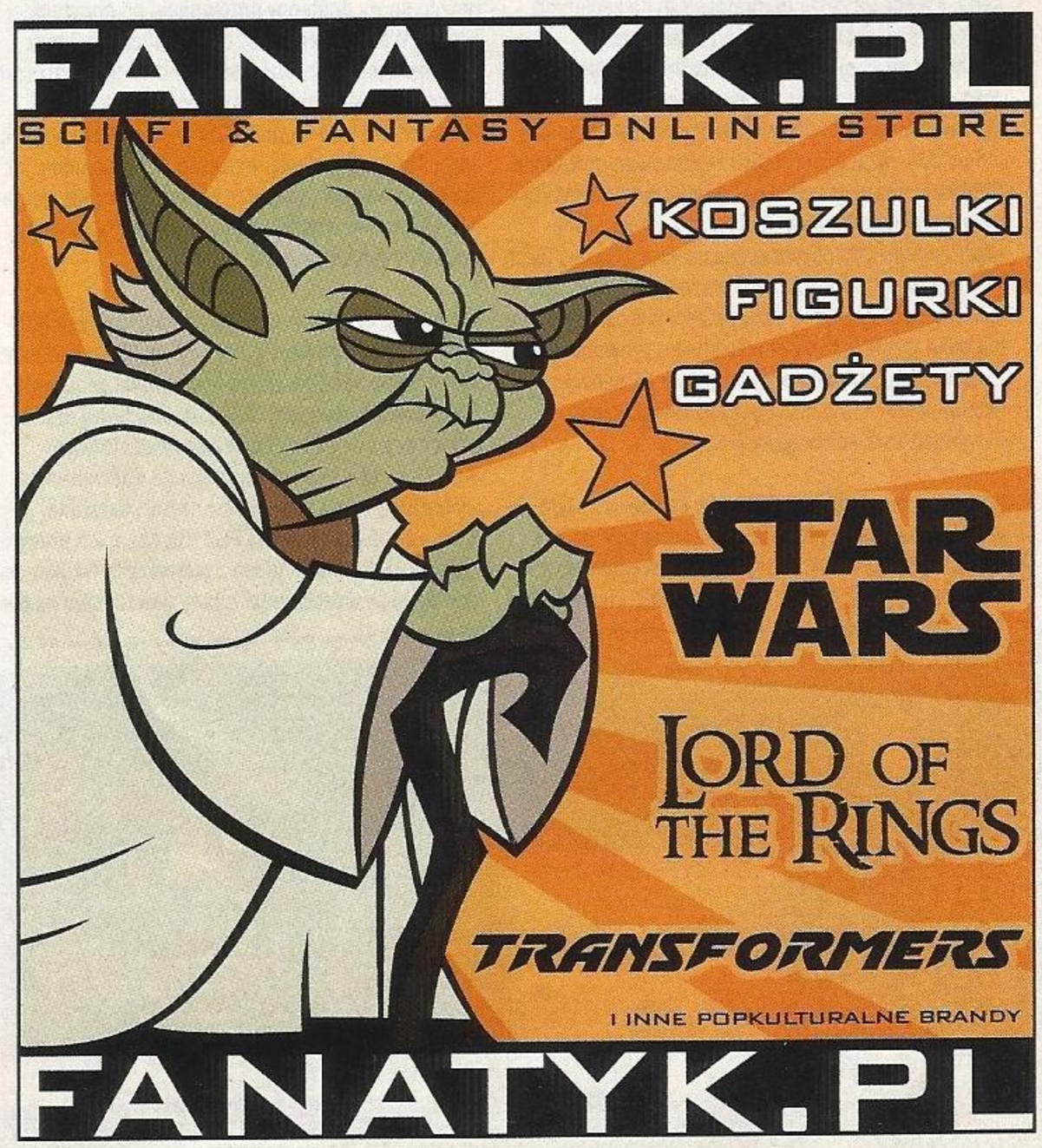
A tu lipa. Pecety poczynają sobie całkiem dobrze, ani myśląc usunąć się z drogi sprzętom wprost stworzonym do grania, czyli tym cudownym konsolom, za które chyba oddałem dusze. A fajnie byłoby położyć swoje łapska na kilku tytułach posiadających w bezmiarze zalet, tylko jedną wadę. Są wydane niestety tylko w wersji na PC. Zdaję sobie sprawę, iż większość czytelników N+ na same słowo PC, odruchowo skrzywi się z niechęci.

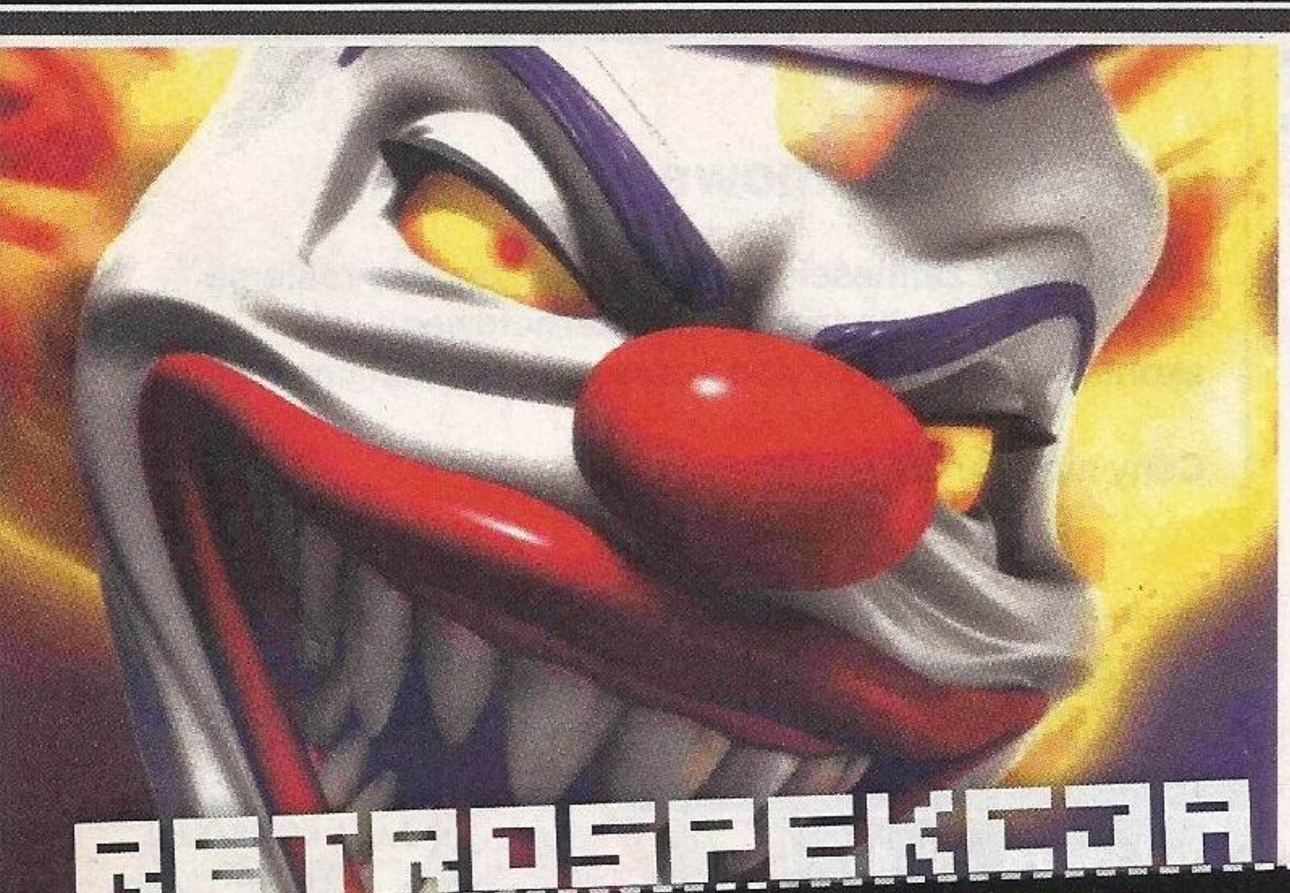
Ale czy na pewno z niechęci do gier na znienawidzone blachy? RTS, tu scyzoryk otwiera się na samą wzmiankę o tym gatunku gier. Ale jest kilka perełek pomiędzy tysiącami tego badziewia, które każdego gracza z krwi i kości powinny nieźle wkręcić w temat. W ciągu ostatnich kilkunastu lat, wykopano miliony kilometrów okopów wzdłuż barykady dzielącej miłośników konsol i kompów. I zależnie, po której stronie barykady jesteś, to użyjesz innych argumentów, mających zdeklasować przeciwnika. Czy na pewno warto? Według mojej skromnej opinii, nie. Ja na przykład zaraz odpalę God of War 2, a następnie, gdy nasycę już Kratosa krwią (i tylko bez śmiechu proszę), na pececie uruchomię Gothic 3. A co. ■■ T.L.

Moduły reklamowe

Jeśli chcesz zamieścić w naszym magazynie reklamę swojego sklepu bądź serwisu internetowego skontaktuj się z nami pod adresem: reklama@neo-plus.pl

Ceny modułu już od 150 zł





RETROSPEKCJA

GNIECIONA BLACHA

SERIA TWISTED METAL CZYLI NON STOP WARIATOM DROGOWYM

Firma SingleTrac zasłużyła sobie na dozgonną wdzięczność posiadaczy pierwszej PlayStation i udziałowców Sony za sprawą dwóch tytułów. Pierwszy to Warhawk, dynamiczna strzelanina w której pilotowaliśmy śmigłowcopodobny krążownik, zmieniając zastępy wrażych maszyn w (za przeproszeniem) kupy dymiącej blachy. Drugi to Twisted Metal, bohater niniejszego artykułu. Pierwsza część Gniecionej Blachy ukazała się (właśnie zdałem sobie z tego sprawę i niejako trudno mi w to uwierzyć) dwanaście lat temu i doczekała się do dziś czterech sequeli i kilku tytułów pobocznych. Ale, ale... Co młodsi czytelnicy mogą przecież nie mieć pojęcia o czym ja właściwie bredzę w powyższych kilku linijkach tekstu. Od początku, zatem.

Koncept każdej części Twisted Metal opiera się właściwie na dość prostej acz szalonej kombinacji gry samochodowo-rozwalanej w stylu (niegdyś) Destruction Derby, czy (dziś) Full Auto i Mortal Kombat. OK, co prawda nasi kierowcy nigdy nie opuszczają komfortowych wnętrz swych maszyn śmierci, by wymierzyć sobie po plaskaczu czy uppercucie, ale kilka elementów całkowicie pokrywa się ze smoczą serią. Przede wszystkim, pretekstem do zaciętych walk zawsze jest turniej organizowany przez złowieszczego, plugawego i w ogóle fe, Calypso. Jest zestaw kompletnie przegrzmoconych mentalnie kierowców, wśród których znajdziemy tak frapujące indywidua, jak mały chłopiec ze sterowanym zdalnie truchłem ojca za kierownicą, dziewczyna z przybitą do twarzy porcelanową maską, czy niewątpliwie najpopularniejszy psychopatyczny klaun Sweet Tooth – nieoficjalna maskotka serii. Każda, nad wyraz antypatyczna postać, ma swój pojazd, wyróżniający się nie tylko wyglądem lecz także stylem prowadzenia i „specjalem," odpalanym zresztą jak w rasowym mordobiciu – kombinacją przycisków (kolejne pyrgnięcie łokciem w żebro MK).

Seria zadebiutowała w 1995 roku i z miejsca stała się jednym z lepszych powodów do posiadania PSX'a. Świetna, jak na tamte czasy, oprawa w połączeniu z atmosferą totalnej demolki i wysoką grywalnością zapewniły jej pozycję jednej z najlepszych gier na tej platformie i najlepszej samochodowej strzelanki. Pozycję tą umocniła część druga, wydana rok później, a opracowana według zasady „więcej, ładniej, lepiej". Niestety, niedługo potem doszło do nieporozumienia pomiędzy Sony a SingleTrac, skutkiem czego do kontynuowania serii zatrudniono wewnętrzne studio japońskiego giganta – 989 Studios. Firmie tej, dziś znanej zarówno z tytułów niewątpliwie udanych, w rodzaju Syphon Filter, jak i kupsztongów takich, jak 3Xtreme, niemal udało się dokonać niemożliwego – zrujnowania dobrego imienia serii wypracowanego przez doskonałą „jedynkę" i „dwójkę". Twisted Metal III był bowiem grą tak badziewną, że nawet zatwardziali fani serii unieśli brew i skrzywili się z niesmakiem. 989 opracowali grę całkowicie od nowa, używając nowego silnika graficznego. „Dzięki" temu gra nie tylko wyglądała gorzej niż swoje poprzedniczki, ale też – przez kompletnie schrzanione sterowanie – była absolutnie niegrywalna. Część czwarta okazała się przysłowiowym odbiciem od dna, którym było TMIII. Do poziomu części drugiej, uważanej wtedy za najlepszą grę w serii, brakowało co prawda sporo, ale w TM4 dało się grać, co stanowiło spory postęp w porównaniu do poprzedniej części. Warto wspomnieć także o muzyce, która stanowiła jedyny chyba pozytyw dwóch powyższych tytułów. Do radosnej młóćki przygrywali m.in. Pitchshifter i Rob Zombie. Ten drugi zresztą pojawił się w TM4 jako grywalna postać. Tym niemniej, jak już wspomniałem, nawet to nie było w stanie poprawić wizerunku trzeciej i czwartej odsłony turnieju popapranych kierowców.

Po dwóch, delikatnie ujmując, nienajlepszych tytułach w serii, zdawało się, że Twisted Metal skończy jako kolejna seria zarżnięta nieudanymi sequelami. Szczęśliwym zbiegiem okoliczności, spora część byłych pracowników SingleTrac założyła firmę Incog Inc., której Sony zaoferowało odświeżenie i zrehabilitowanie serii, już na nowej i uważanej wówczas za przepotężną PS2. Owocem ich pracy był Twisted Metal Black, jeden z pierwszych tytułów na czarnulę i ze wszech miar udany powrót serii na piedestał elektronicznej rozrywki. Poza udoskonaleniem samej rozgrywki, TM Black cechował się wyjątkowo mrocznym klimatem, zdecydowanie najcięższym z dotychczasowych części. Z tego też powodu, był to pierwszy Twisted Metal, który otrzymał za oceanem ocenę M, charakteryzującą produkty przeznaczone zdecydowanie dla dojrzałych odbiorców. Sami twórcy zaznaczali, że przy tworzeniu otoczki fabularnej będącej pretekstem do zmagań ryczących maszyn silnie inspirowali się takimi filmami, jak „Siedem" czy „Milczenie Owiec". Nie ma się więc co dziwić, że atmosfera gry zagęściła się na dobre, a nasza radosna gromada psycholi wzbogaciła się o kilku nowych, wyjątkowo malowniczych.

Po dość satysfakcjonujących wynikach sprzedaży, fani serii spodziewali się rychłego wydania kolejnej odsłony na PS2. Jak wielkie było ich zdziwienie, gdy Incognito zamiast pełnoprawnej kontynuacji wydało Twisted Metal: Small Brawl, jeszcze na PS one. Jak sama nazwa wskazuje, gra przeznaczona była dla młodszych użytkowników konsol, a zamiast pełnowymiarowych pojazdów wypełnionych psycholami, gracz sterował miniaturowymi, zdalnie sterowanymi samochodzikami. Gra odnalazła się w swej niszy, mimo to dla większości fanów, czekających na kolejny Twisted Metal, stanowiła rozczarowanie. Na pocieszenie w 2002 roku Incognito wydało TM Black Online, jak sama nazwa sugeruje, wyposażoną w możliwość rywalizowania w sieci. Z uwagi na kulejącą infrastrukturę internetową Sony, gra nie odniosła oszałamiającego sukcesu. Mimo to, do dziś wymieniana jest jako jedna z najlepszych gier przeznaczonych do rozrywki wieloosobowej na PS2.

Ostatnim tytułem z tej zasłużonej serii, z jakim gracze mieli wątpliwą przyjemność się zetknąć, był Twisted Metal: Head On, wydany w 2005 roku jako jeden z tytułów startowych PlayStation Portable. A „wątpliwą," gdyż gra w wersji kieszonkowej wypadła niespecjalnie, głównie z uwagi na problemy ze sterowaniem. Przez to granie w Head On nie stanowiło wielkiej przyjemności. Trzeba jednak oddać grze sprawiedliwość – była pierwszym pełnoprawnym sequelem niezapomnianego TM2, nie tylko kontynuując linię fabularną swego kultowego przodka, ale też zapożyczając większą część mechaniki rozgrywki właśnie z „dwójki."

I tak dopełzliśmy do teraźniejszości. Jak można odczytać z nakreślonego powyżej obrazka, niejaką tradycją serii stały się długie odstępy czasu pomiędzy kolejnymi, pełnoprawnymi częściami. Od wydania Black upłynęło już niemal sześć lat, o rok dłużej niźli pomiędzy osławioną „dwójką" a ww. mroczną odsłoną Twisted Metal. Być może czas na ponowny renesans... Być może na zupełnie nowym silniku? Być może odkupionym od innej firmy specjalizującej się w samochodowych rozwalankach – zapytał niewinnie, po czym zerknął kątem oka na leżącą na biurku płytę z Burnout Revenge i westchnął przeciągle, a z nadzieją.

■■ **Dr Max**

KREWNI BLIZSI I DALSI

Już samo posiadanie wszystkich czterech (pięciu, jeśli liczyć PSP) gier z serii zasługuje na głęboki podziw. Ale jeśli komuś to nie wystarcza, oto co jeszcze można próbować zdobyć.

VIGILANTE 8 – Napisana przez ekipę Luxoflux, składającą się zaledwie z pięciu zapaleńców, gra stanowiła nieoficjalną kontynuację kultowej piecowej strzelanki (momentami raczej symulatora) samochodowej Interstate 76, z której zapożyczyła przede wszystkim klimat szalonych lat siedemdziesiątych, wielkich afro, złotych kajdanów wiszących na owłosionych klatach i rozległych pustkowi Stanów Zjednoczonych.

ROGUE TRIP – Czyli co porabiali SingleTrac, kiedy przestali porabiać Twisted Metal. Gra utrzymana w nieco bardziej zwariowanym klimacie, z naprawdę wykręconymi pojazdami, ozdobiona uberkretyńską fabułką. Tak, w sumie była niczego sobie, ale to jednak nie było to.

CARMAGEDDON – Seria dorównująca popularnością gwieździe widniejącego obok artykułu, nastawiona jednak zdecydowanie bardziej na wyścigi niż demolkę na zamkniętym obszarze. No i oczywiście na masakrowanie pieszych. Muhuhu..

FULL AUTO – Młoda gra i zarazem jeden z tytułów startowych X360. Mimo kilku ciekawych pomysłów w rodzaju cofania czasu i rozsypującego się w drobny mak otoczenia, nieco zabrakło grywalności.

187 RIDE OR DIE – Wydana mniej więcej w tym samym czasie, co Full Auto, tyle że na konsole poprzedniej generacji, wcale nie prezentowała się gorzej. Wprost przeciwnie, nawet, nawet udany tytuł, w dodatku z całkiem innowacyjnym trybem multi, w którym jeden gracz przejmuje stery samochodu podczas, gdy drugi pruje do oponentów z zamontowanej na pace broni.

TWISTED METAL (1995)

TWISTED METAL 2 (1996)

TWISTED METAL BLACK (2001)

TWISTED METAL: HEAD ON (2005)

gdzie te ekipy?
ORIGIN SYSTEMS

Swego czasu jedni z najbardziej poważanych producentów, dzisiaj miotający się w otchłaniach niepamięci. Jak wyglądała historia twórców takich hitów jak Ultima czy Wing Commander przed nieszczęsnym wchłonięciem przez EA?

Rok 1977 to pierwsze nieśmiałe kroczki ku światowi elektronicznej rozrywki, poczynione przez Richarda Garriota i kilku jego kumpli. Rozpoczynają oni kurs programowania na Clear Creek Highschool, a za swój pierwszy cel obierają zrobienie gry w klimatach fantasy. Początki nigdy nie są łatwe, więc Richard zmuszony jest zatrudnić się latem 1979 w sklepie z elektroniką o wdzięcznej nazwie – Computerland. Przy okazji jest to punkt sprzedaży komputerów Apple II, co niezmiernie Ryszarda cieszy – będzie mógł on bowiem zgłębiać tajniki tych maszynek w pracy, programując w wolnym czasie. Z końcem lata udaje mu się napisać w języku Applesoft Basic grę Akalabeth, odpalaną z kaset. Szef zwraca uwagę na domorosłego programistę i proponuje mu wykonanie kopii oraz sprzedaż w sklepie. Manager Computerlandu wysyła egzemplarz do California Pacific Company, wydawcy komputerowego. Zachwyceni młodym twórcą niezwłocznie podpisują z Garriotem kontrakt. Gra zostaje wydana na dyskach 5.25", i udaje się upchnąć aż 30 tysięcy sztuk. Jesienią z kolei Rysiek trafia na Uniwersytet Teksasu, niedługo później zaczyna pracę nad Ultimą ze swym koleżką – Kenem Arnoldem, składującym sprzęt potrzebny do roboty w szafie sypialni rodziców. Latem 1980 roku CPC wydaje Ultimę, rozpoczynając najdłużej trwającą sagę RPG w historii.

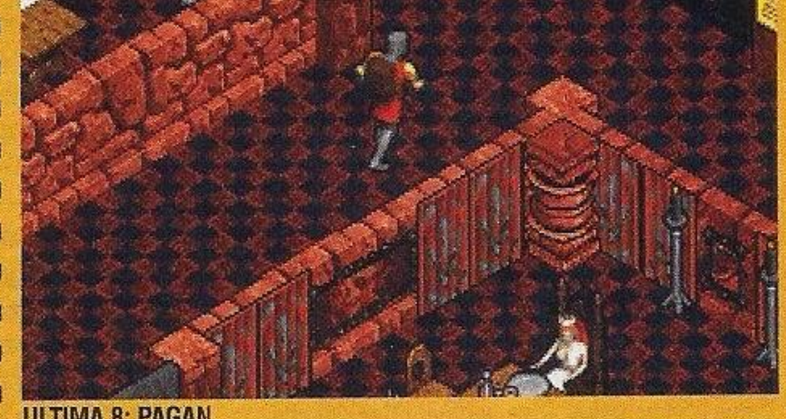
Rok później ukazuje się film „Time Bandits" (u nas – zaskoczenie! – „Bandyci Czasu"), który staje się bezbrzeżną inspiracją dla Garriota i jego współpracowników – udają się oni na seanse po kilka razy, by skopiować lokacje i mapy oraz wykorzystać design przy grzebaniu nad Ultima II. W między czasie California Pacific splajtuje, dlatego Richard podpisuje umowę z Sierra Online, wtedy świeżakami w biznesie.
A dzieje się to w okresie, kiedy na rynek wchodzą pierwsze komputery osobiste firmowane przez IBM. Kontynuacja pierwszego hitu Garriota zostaje wydana w 1982 na Apple II. Tymczasem Sierra nie renegocjuje zadowalającej umowy w sprawie portu na PieCa, co skłania Richarda do zastanowienia się nad nowym dystrybutorem. Dalej, twórca Ultimy rzuca studia w Texasie i koncentruje się nad swoim prawdziwym powołaniem, poznaje również Chucka Bueche, maczającego palce w konwersji drugiej części sagi RPG na Atari 800.

Nie wiadomo, jak z familijną atmosferą w Origin Systemy, ale pewne jest, iż to firma rodzinna – założona w 1983 przez Richarda, Roberta, ich ojca Owena, Garriotów oraz Chucka Bueche. Siedziba mieści się w dotychczasowej pracowni w Houston, natomiast sprawy finansowe załatwiane są w biurze Roberta, w Massachusetts, by jesienią przenieść się do New Hampshire, gdzie żona brata Richarda znalazła pracę. Ten sam okres to także premiera Ultimy III na Apple II, której sukces owocuje kontraktem z Electronic Arts.

W 1985 cały team developerski przenosi się do New Hampshire, w listopadzie kończą Ultima IV. Uzyskują również prawa do Ultima I i II, stawiając kamień węgielny pod odświeżoną Ultima Trilogy. Stanowi to wstęp do umowy o dystrybucję ich produktów z Broderbund w 1987 roku, później wypuszczona zostaje Ultima V. W 1989 Nintendo wypluwa Ultimę III w Nipponie, i napędza wielką marketingową maszynę – ludzie bombardowani są reklamami gry z bliboardów i telewizji. Rok później na rynek trafia szósta część tasiemca wraz z The Book of Ultima. W ciągu kolejnych miesięcy gracze śmigają też w Savage Empire – erpega na silniku z Ultima VI i Martian Dreams, osadzonego w świecie, a jakże, Ultimy! Produkcja ta ukazała się również na SNE-Sie. W krótkich odstępach czasu swoje premiery mają także: Martian Dreams (roleplej oparty po trosze na książce Raya Bradbury'ego) oraz Stygian Abyss, czyli pierwsza gra z serii Ultima Underworld (w założeniu erpegowa symulacja, szwędanie się po lochach, jej demo zainpspirowało Carmacka do wykoncypowania Wolfenstein 3D).

Kolejne lata to dobre przyjęcie Ulitma VII na rynku, ostatniej części serii wydanej niezależnie przez Origin. Następny tytuł to Labirynth of Worlds, natomiast niedługo po jego premierze Electronic Arts kupuje Origin Systems. W rok po tym zdarzeniu wychodzi Ultima VII Part Two: Serpent Isle. W 1994 pojawia się ósma część sagi, do której rok później ukazują się łatki, usprawniające w kilku miejscach fabułę, rozgrywkę czy sterowanie. Kwiecień 1996 to beta testy pozycji, która na zawsze zmieniła oblicze gier rpg – Ultima Online. Tysiące graczy sprawdzają się w pierwszej tego typu pozycji w historii elektronicznej rozrywki. Wprowadzone zostają zapisy na betatesting – 50 000 ludzi płaci dwa dolce, by móc w nich uczestniczyć. W 1997 cały sztab dłubiący przy dziewiątej części zostaje przesunięty do pracy nad Ultima Online. Jesienią firma Garriota wypuszcza finalną wersję swojej sieciówki, mimo iż kwestią sporną pozostaje fakt, czy tytuł powinien zostać bardziej dopracowany i dopieszczony przed launchem.

Po sukcesie pierwszego tak rozbudowanego MMORPGa, Elektronicy decydują, że po ukończeniu prac nad dziewiątą odsłoną najbardziej znanego produktu spod szyldu Origin Systems, przekształci się ona w studio stricte online'owe. Dalsza współpraca z Electronic Arts już nie układała się tak pomyślnie. EA praktycznie ograniczyło jakiekolwiek samodzielne posunięcia Garriota i spółki, zmuszając ich do grzebania w kolejnych dodatkach i łatkach do flagowego MMORPGa. Kolejne propozycje i projekty, takie jak Harry Potter Online, Ultima II Online czy Privateer Online zostają odrzucone i skreślone z listy wydawniczej. Te działania wydawcy rozsierdziły na tyle Richarda, iż postanowił on odejść w 2000 z Origin Systems i zająć się własnym studiem – Destination Games. I w tym momencie historia OS praktycznie się kończy. Przez te wszystkie lata, prócz wiadomej Sagi, spod ich igły wyszły między innymi Wing Commander, seria Crusader, Privateer 1 i 2, Times of Lore, Bioforge. W tym czasie przez pracownie OS przewinęło się mnóstwo zdolnych i znanych w branży ludzi, jak Britt Daniel, odpowiedzialny za oprawę dźwiękową, który następnie założył rockowy band – Spoon, Andy Hollis – sprawujący pieczę nad Jane's Combat, Raph Koster – główny projektant Ultimy, obecnie zarabiający na chleb w Sony Online Entertainment, mający na koncie m.in. Star Wars Galaxies, Warren Spector – producent Ultima Underworld, współzałożyciel Ion Storm, który dłubał przy Deus Ex oraz Chris Roberts, twórca Wing Commandera, obecnie producent hollywoodzkich filmów. Ci i wielu innych, rozwijający swoje skrzydła w Origin Systems, stanowi dzisiaj o obliczu branży i dumnie w sercu noszą slogan tej legendarnej firmy – „We create worlds". ■■ Ganon



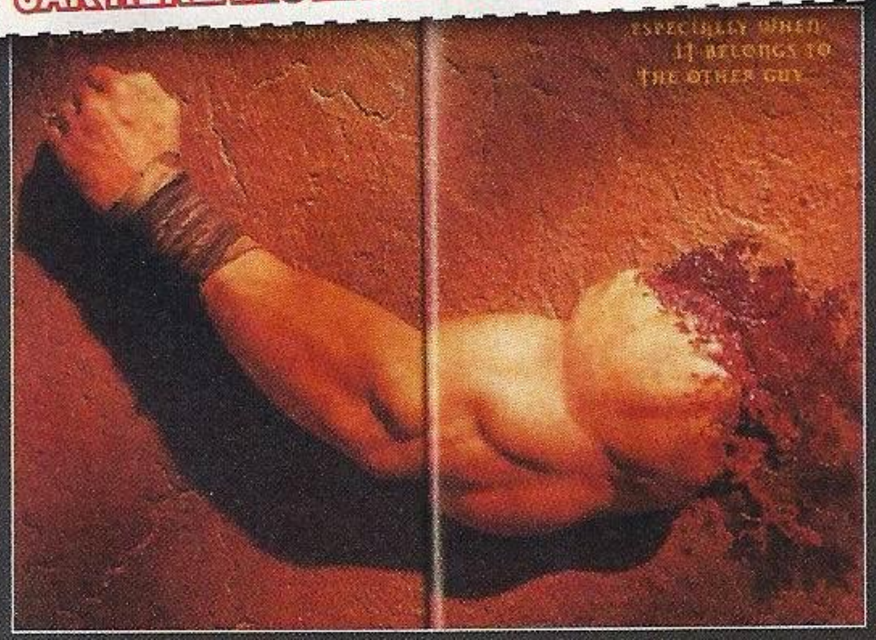
WING COMMANDER III

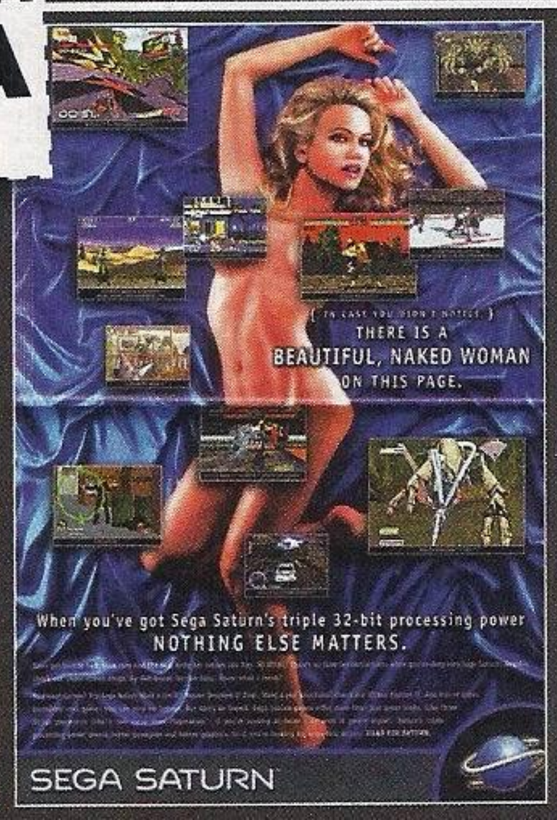
ULTIMA 8: PAGAN

BIOFORGE

ULTIMA UNDERWORLD

RETROREKLAMA
JAK REKLAMOWANO STO LAT TEMU





RPGAMER

CO NOWEGO W FASCYNUJĄCYM ŚWIECIE RPG?

Witam Was w kolejnym wcieleniu RPGamera. Nasz kącik powoli zaczyna wyglądać przytulniej. W tym miesiącu w całości poświęciłem go Fable 2, a dokładniej najświeższym wieściom o niej i relacji z prezentacji gry autorstwa Petera Molyneuxa na GDC 07. Jestem bardzo podekscytowany, to może być coś wielkiego... ale dość już bzdur, zapraszam do lektury. // Dagon rpgamer@neo-plus.pl

Podczas Game Developers Conference 07 Peter Molyneux w końcu zechciał odkryć kilka kart atutowych nowego Fable na Xboxa 360. A dokładniej – jedną kartę: psa. Nic więcej. Tylko jeden pies. Spodziewaliśmy się prezentacji silnika graficznego, ferii barw, pokazu rozległości świata, możliwości, mocy. A tu – pies. I nic więcej. Grafika w grze umowna, przygotowana tylko na potrzeby prezentacji psiaka, tekstura podłoża – prymitywna, w tle mgła, puste przestrzenie – można by pomyśleć, że to będzie totalna klapa. A jednak, moi drodzy, a jednak Peter jest genialny. Pies jest genialny. Musicie to zobaczyć. Zapraszam do krótkiej relacji:

PIES

Dżentelmen w czarnym golfie, w szarej marynarce, stojący koło ekranu z padem w dłoni to Peter Molyneux, wielki wizjoner świata gier. Elokwentny, inteligentny i doświadczony wodzirej, który kilkoma słowami potrafi zaczarować swoich słuchaczy. To, co odróżnia Petera od całej armii dukających, jąkających się developerów, którzy mówią z zadyszką, a ich wypowiedzi przypominają cytaty z katalogów sprzętu AGD, jest to, że on potrafi opowiadać. Opowiadać historie z zapałem, wciągać słuchaczy w świat, który tworzy. To gawędziarz. Choć jego elokwencja napsuła mu nieco krwi przy pierwszym Fable, to i tak jest to cecha warta uznania. Tym razem Peter mocno ograniczał swoją wyobraźnię i mówił tylko o tym, co było widać na ekranie. O psie.

Widzimy dość proste środowisko gry i bohatera, postać stojącą w centrum ekranu. Peter mówi: „oto i jest pies". Jeszcze go nie widać, ale po chwili z gęstwy traw wypada psisko. Wygląda rewelacyjnie, ma dobrze opracowane rude futro, porusza się, merda ogonem, skacze i zachowuje jak najprawdziwszy pies. Musicie to zobaczyć, coś wspaniałego, za samą animację biegu, siadu, sposób, w jaki dyszy i się cieszy, powinien ktoś dostać Nobla – rewelka. Peter wyjaśnia, że w sumie tylko model psa jest wykończony, a całe środowisko gry należy traktować z przymrużeniem oka. „Wiem, że światło jest nie takie jak trzeba, że trawa niedopracowana, podłoże ma słabe tekstury, ja to wiem, wy to wiecie, nie zwracajcie na to uwagi na razie, teraz najważniejszy jest pies, a reszta ulegnie zmianie do czasu wydania gry."

Pies Petera przypomina owczarka, choć akurat ras będzie wiele i każdy ze zwierzaków ma być inny. Psinka będzie wzrastać, uczyć się i zmieniać tak, jak i jego pan. Możemy zatem mieć piekielnego ogara lub przyjaznego wesołka; wszystko zależy od treningu, hodowli i podejścia do swego podopiecznego. Developerzy kierowali się kilkoma naczelnymi zasadami – jedną z nich było – pies nie interweniuje w wydarzenia na ekranie bez woli swego pana – to ważne – przypomina Peter – ponieważ w przeciwnym wypadku zepsułoby to całą mechanikę gry. Druga zasada – pies zawsze biegnie kilka kroków przed swoim właścicielem. To jest o tyle istotne, że pies jest jakby przewodnikiem naszego bohatera.

Wróćmy do samej rozgrywki. Twórca mówi jasno – naczelną zasadą kierującą każdym poczynaniem psa, jest miłość do swego pana. Możecie być pewni, że w żadnej grze, żadna istota nie przejawia i nie będzie przejawiać tyle troski i miłości do swego kompana, co ten psiak. Wszystko, co robić będzie w grze, jest motywowane chęcią zadowolenia swego towarzysza i opiekuna. Pies będzie się o nas martwił, będzie chciał nas bronić, troszczył się o nas i nas zabawiał. To jest coś, czego jeszcze nie było w grach elektronicznych.

TO NIE ROBOT

Mieliśmy w planach system komend dla psa, podczepionych pod poszczególne przyciski na padzie. To byłoby coś w rodzaju kontroli postaci, gdzie pod żółtym przyciskiem byłaby komenda ataku, pod zielonym biegu, itp. – mówi Peter – ale to nie ma sensu, to nie zadziała. Szybko porzuciliśmy ten pomysł. Pies nie ma być zdalnie sterowanym robotem, musieliśmy zdecydować się na inne rozwiązanie. Co daliśmy w zamian? Żadnej bezpośredniej kontroli, żadnych robotów, kierowania, pies troszczy się sam o siebie. Jest on w pełni działającym programem symulującym zachowanie, ma doskonale opracowane A.I i sam wie, jak się w pewnych sytuacjach zachować. Jak prawdziwy pies, którego nie kontrolujecie żadnym urządzeniem. Prawdziwe psy nie mają guzików. Będziecie go kontrolować po prostu grając.

Czy to nie ciekawe rozwiązanie? Zaledwie pies, mały element całego gameplayu, a przecież otwierający olbrzymie możliwości. To właśnie są rozwiązania, których oczekuję od gier nowej generacji. Cóż z tego, że jakaś gra jest przepiękna, skoro nadal zawiera rozwiązania i ograniczenia rodem z ery PSXa? Niewidzialne ściany, głupi przeciwnicy, sztampowe walki, zero inwencji. Peter uderza znacznie, znacznie głębiej. Ale to jeszcze nie koniec…

ZABAWY

Piotruś doszedł do, słusznego zresztą, przekonania, że małe przyjemności cieszą najbardziej, i choć nie mają one wpływu na duże wydarzenia fabularne, to są naprawdę miłym wypełniaczem czasu, bo – jak sam powiada – „uważam, że śmiech jest jak najbardziej potrzebny w takich grach". Oto więc pies wywęszył miejsce, gdzie bohater Petera zakopał gumową piłeczkę i teraz psisko z zaangażowaniem zaczyna wykopywać zdobycz. Podbiega do bohatera z piłeczką i oczekuje zabawy w aportowanie. Ale Peter powiada, że nie znosi tej zabawy, że nie znosi tej piłeczki, że specjalnie ją zakopał, żeby nie bawić się w tę głupią grę, ale widać po psiaku, że bardzo się o to uprasza, dlatego, żeby uspokoić psa, Peter korzysta z systemu ekspresji uczuć, który to znacie już pewnie z pierwszego Fable. Wszelkie gesty, miny i zachowania mają wpływ na psa i jego reakcje, więc Peter surowo odmawia, postać kieruje groźnie palec w stronę zwierzaka i mówi ostro: „Nie!" Pies natychmiast się uspokaja, ale tylko na chwilę, dopiero dobitniejsze zaakcentowanie swojej pozycji sprawia, że psiak staje się uległy. System ekspresji uczuć developer wykorzystał też do przestraszenia swojego psa.

Zdołowany i smutny owczarek troszkę rozkruszył uczucia Piotrka i w końcu ten decyduje się zagrać w grę, rzucając piłkę w różnych kierunkach. Pies porusza się doskonale, biega za piłką, wraca, merda ogonem – trudno tu doszukać się sztuczności w jakimkolwiek aspekcie jego zachowania. „Będziecie zachwyceni zabawami z waszym psem, szczególnie dziewczyny będą zachwycone zabawą, bo o to tu chodzi, o przyjemność, w końcu gry RPG nie polegają tylko na byciu herosem i walkach." – mówi Molyneux – „On jest niesamowity!" – dodaje zaraz a propos zwierzaka – „Chcę, żebyście naprawdę uwierzyli, że macie do czynienia z prawdziwym psem".

MÓJ PRZEWODNIK

Peter kończy zabawę i rusza w teren na mały spacerek, pies biega zawsze przed nim i gdy bohater się zatrzymuje, futrzak odwraca się i czeka na niego. Choć nie zawsze, w końcu to pies, a nie robot, więc w momencie, kiedy Peter tłumaczy pewne techniczne sprawy widzom, to pies biega w okolicy, węszy, a nawet… obsikuje drzewa. Co może nie ma rzeczywistego znaczenia dla samego gameplayu, ale dodaje więcej realizmu i przyjemności z gry. No tak, ale do tej pory przedstawia się to jak miły, ale mało przydatny dodatek, dlatego prezentacja zaczyna zmierzać bardziej w stronę konkretów. Pies to nie tylko miły bonusik do ściągnięcia z sieci, ale ważny element gry. Wizjoner pokazuje palcem w górny róg ekranu – co się stało? Brakuje mapy świata w Fable 2. Znikła. Peter przyznaje, że nienawidzi mapy zamieszczonej w poprzedniej części gry. Całe tysiące godzin włożone w przygotowanie świata gry zniszczył fakt, że i tak, gracze grali tylko według mapy. Tym razem koniec z tym. Mapą teraz jest … Pies. Zgadza się, od tej pory to będzie Wasz przewodnik. To

on będzie węszył, wyszukiwał skarby, prowadził ścieżynami leśnymi i naprowadzał na trop. „Nie jest to w pełni kompletne rozwiązanie zastąpienia mapy, ale na pewno częściowo rozwiązuje ten problem." – powiada Molyneux. I ma rację, ja jestem zachwycony.

TROCHĘ WALKI

Pewnie już się domyśliliście, że psa można trenować do walki. Tak, to jeden z ważniejszych elementów gry. Jak jednak wydać psu rozkaz ataku i jak wybrać mu konkretny cel? Jak już pisałem, nie ma tu guzikowego namierzania na cel i kontrolowania psa padem. Wszystko pokazuje prezentacja.

Pies biegnie beztrosko przed bohaterem i nagle zaczyna warczeć i się jeżyć. Wiadomo, zauważył niebezpieczeństwo, ale zgodnie z pierwszą regułą gry – nie może interweniować sam, dlatego czeka na swego pana i warczy. Gdy bohater dochodzi, okazuje się, że w oddali jest trzech wrogów. Jeden z rusznicą i dwóch z szablami. Wszystko teraz zależy od planowania i od naszego zachowania. Pies jest na tyle inteligentny, że wie doskonale, kto jest największym zagrożeniem dla jego pana – to przeciwnik z rusznicą, bo strzela na odległość, zaś dwaj pozostali są mniej niebezpieczni, bo dobiegnięcie do bohatera zajmie im więcej czasu. Tak więc wszystko teraz zależy od tego, jaką taktykę obierze Piotruś. Molyneux decyduje się, że użyje strzelby i zdejmie cel najgroźniejszy. Samo wyciągnięcie broni jest już wskazówką dla psa, że jego celem będą pozostali dwaj przeciwnicy. Stąd też pies biegnie w stronę siepaczy, a bohater strzela do rusznikarza. Dzięki pomocy psa pozostali dwaj wrogowie zostali zatrzymani na tyle długo, żeby bohater mógł ich spokojnie zdjąć strzałem ze strzelby. Jak widzicie, wszystko zależy od tego jak my się zachowamy, a pies wyciąga z tego wnioski i robi swoje.

Bardzo mi się to rozwiązanie podoba, ale widzę kilka niedomówień i słabych punktów. Po pierwsze, często takie planowanie nie ma znaczenia, jeśli wrogów jest większa grupa. Po drugie, łatwo w takich warunkach stracić podopiecznego, a i walka, w której poza przeciwnikiem, musimy martwić się też o psa, staje się cięższa. Jak chronić psa, który z impetem wpada w tłum szalonych berserkerów? Tym bardziej, że w wyniku pokazowej potyczki, pies zostaje ranny...

KWESTIE MORALNE

Po walce nasz pupil wraca do nas kulejąc na jedną łapę. Porusza się bardzo wolno, wygląda na mocno pokiereszowanego. W tym momencie Peter daje nam znać, że jako gracze – mamy absolutną wolność. Możemy psa uleczyć, albo… Po prostu uciec i zostawić go samemu sobie. Co się wtedy dzieje?

„Ten pies kocha was tak bardzo, tak bardzo was kocha, tak bardzo tęskni, że pomimo bólu, pomimo odległości, pomimo przeszkód, będzie za wami podążał cały czas, nawet kilometrami. I być może, siedząc w jakimś barze, zabawiając się z dziewczętami, nagle zobaczymy, jak wchodzi cały zakrwawiony do baru, by do nas dołączyć. Ludzie w barze spojrzą i powiedzą: kto na to mógł pozwolić? Wtedy odpowiedź będzie jedna – ja. Niemniej, jeśli wrócicie się, jeśli poczujecie żal, jeśli zdecydujecie się uleczyć tego psa, jeśli poczujecie taką potrzebę – wtedy udało mi się was zdobyć." – Tymi słowami Peter kończy prezentację.

EKONOMIA

Cóż, trochę Wam nakłamałem, trochę nie nakłamałem. Otóż szef Lionhead nie mówił tylko o psie w Fable 2. Owszem, mówił też o innych atrakcjach w grze, ale tylko pokaz z psiakiem był w pełni interaktywny. Reszta to były tylko odtwarzane filmy z kilkoma komentarzami Petera. A jednym z najciekawszych jest fakt kupowania posiadłości. Jeśli developer nie koloryzuje (a zdarzało mu się) to nasza postać będzie mogła kupić każdy sklepik, domek, łódź, posiadłość, zamek, każdy loch, ruiny, podziemia, a nawet całe dzielnice i miasta. Można będzie kupować połacie ziemi, absolutnie wszystko, bez wyjątku. Oczywiście, jeśli będzie nas na to stać. Peter Molyneux powiada nawet, że można zostać w grze samym królem. Jak Wam się to podoba? Brzmi bajecznie. Krótki trailer pokazuje miasto pełne najróżniejszych budynków, dzielnice mieszkalne, dzielnice handlowe, porty, a w tle zamek, w którym żyją arystokraci. Ich posiadłości też można wykupywać. Możemy więc zabawić się w takiego Wokulskiego z „Lalki" i podkupywać wyższe sfery. Jeśli tylko macie łeb do interesów. Lokacje wykonane są bardzo starannie, ładnie oświetlone, pełne cieni, efektów i wysmakowanego designu, a jestem pewny, że gra jeszcze wypięknieje – Peter ma trochę czasu.

KOBIETY CZASÓW WSPÓŁCZESNYCH

Akcja gry przenosi nas w czasy późniejsze o 500 lat niż to miało miejsce w poprzedniczce. Tym razem jest to świat przypominający klimatem słynne „Braterstwo Wilków", gdzie bohaterowie ubrani są jak ludzie z czasów rewolucji francuskiej, walczący za pomocą broni palnej tamtego okresu oraz szpady itp. Jak wiemy z historii, była to epoka wielkiego rozpasania, choć już w grze zbytniej swobody obyczajów nie widać. Widać za to ciekawe rozwiązanie, o którym wspominałem w poprzednim kąciku. Można się pobierać, można mieć partnera życiowego, można mieć z nim dzieci. Co istotne, możliwe będzie nawet decydowanie się na bezpieczny, albo pozbawiony zabezpieczeń sex. Bohaterka płci pięknej może zajść w ciążę, poczym urodzić potomka (LPR – brawo, brawo!). I tu też ważna sprawa: nasz potomek będzie rozwijał się tak, jak mu na to pozwolimy. Jeśli my jesteśmy wcieleniem zła (to naszego potomka powinniśmy zjeść albo zeskrobać, ale to inna sprawa) w takim razie nasz syn, albo córka, będzie dzieckiem nieznośnym w szkole, złym i zepsutym, a jeśli jesteśmy praworządni – wiadomo. Mam tylko nadzieję, że Piotruś zaoszczędzi nam obowiązku przychodzenia na wywiadówki. ■■

BRATNIE PIKSELE

ALIENS: COLONIAL MARINES

Uniwersum Obcego, czarnego humanoidalnego potwora stworzonego przez lekko zboczonego Szwajcara H.R. Gigera jest chyba jednym z najczęściej adaptowanych na gry światków w historii (tuż obok Gwiezdnych Wojen czy innego Star Treka). Miłośnicy słabo oświetlonych, ciasnych pomieszczeń statków międzygwiezdnych i obcych form życia wyskakujących z klatek piersiowych zostali dotychczas uraczeni m.in. serią doskonałych strzelanek FPP, w postaci – kolejno – Alien Trilogy, Alien: Resurrection oraz dylogii Alien vs Predator. W bliżej nieokreślonej przyszłości czekają nas m.in. kolejny FPS, tym razem autorstwa Gearbox Software, oraz RPG opracowywany przez Obsidian, autorów SW KOTOR II.

W tym potoku gier warto jednak wspomnieć pewien zaginiony w akcji tytuł, a mianowicie Aliens: Colonial Marines. Gra została po raz pierwszy pokazana na wystawie E3 w 2001 roku i wzbudziła pomruki zadowolenia wśród obcujących (nomen omen) z nią pismaków. Tytuł opracowywany był przez małą ekipę Check Six, składającą się m.in. z twórców kultowych tytułów Interstate 76 i Heavy Gear. Gra miała zostać wydana przez Electronic Arts do spółki z Fox Interactive.

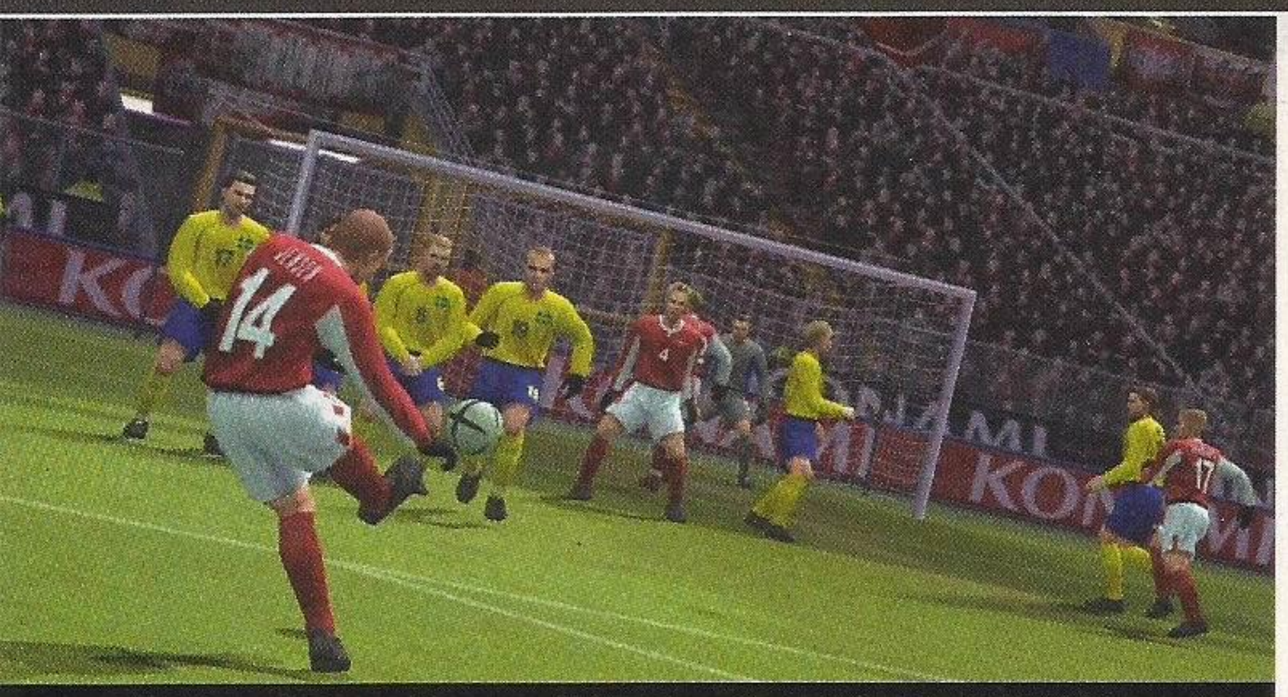
Ale od początku. Czym właściwie miała być A:CM? Z grubsza – FPSem z dużym naciskiem na dowodzenie oddziałem mężnych space-marines. Dziś, po ukazaniu się takich gier, jak SW: Republic Commando czy regularnie rzucanych na półki sklepowe odsłonach Ghost Recon i Rainbow Six nie wydaje się to niczym rewolucyjnym, ale jak na swoje czasy A:CM zawierać miała imponujący zestaw rozkazów i komend, jakie można było wydać podopiecznym. Dodatkową atrakcją miał być wysoki poziom AI naszych wojaków, a także duże znaczenie morale. Mogło np. dojść do sytuacji, w której jeden z żołnierzy, otoczony przez obcych, wpada w panikę – wówczas w kompetencjach przywódcy leży dodanie delikwentowi otuchy przez wygłoszenie dziarskim tonem „Pozbieraj się do kupy, żołnierzu!" i tym podobnych pieszczotliwych odzywek.

Ciekawie zapowiadała się opowiedziana w grze historia, rozgrywająca się pomiędzy wydarzeniami drugiej i trzeciej części filmu. Gracz miał być członkiem oddziału marines posłanego na ratunek USS Sulaco, na pokładzie którego Ripley stoczyła popisową solówkę z królową obcych w finale drugiego filmu. Scenariusz miał zalepić luki w kontinuum serii, wyjaśniając co dokładnie stało się z niedobitkami oddziału i w jaki sposób nasza bohaterka trafiła do znanej z Obcego 3 kolonii karnej. W nasze małe, spocone łapki miał trafić pokaźny arsenał uzbrojenia, od miotaczy ognia i granatników, poprzez smart guny, aż po znane i lubiane karabiny pulsacyjne z gustownymi, cyfrowymi wyświetlaczami liczby pocisków. Jeśli zaś idzie o mięso armatnie, nasza wesoła kompania miała napotkać wszystkie znane z filmów gatunki obcego, a także dwa zupełnie nowe, wykoncypowane dla potrzeb gry.

Całość rozgrywki miała być podzielona na trzy obszerne rozdziały, po siedem misji każdy, przy czym czasami trafiałyby się także zadania poboczne, jak np. ratowanie z opresji członka załogi porwanego przez obcych, zanim przygodny facehugger zapłodni go oralnie.

Na zakończenie wypada wspomnieć jak to wszystko się prezentowało. Otóż, całkiem nieźle. Może gra nie wyciskała ostatnich soków z poczciwej peesdwójki, ale zarówno klaustrofobiczne poziomy, jak i przewalający się przez nie ludzie i xenomorphy, były wymodelowane ładnie i z dbałością o szczegóły. Dodatkowy smaczek stanowił filtr rzucony na tekstury, nadający realistycznego poblasku powierzchniom – np. przy omiataniu metalowych ścian snopem światła z latarki.

Dlaczego więc, skoro miało być tak pięknie, Aliens: Colonial Marines skończyło w programistycznej kostnicy? Stwierdzenie to zaczyna pobrzmiewać w tym kąciku niczym mantra tybetańskiego mnicha, ale tym niemniej muszę to powiedzieć – tak naprawdę nie wiadomo. W czerwcu 2002 roku Fox ogłosił wstrzymanie prac nad grą, tylko po to, by cztery miesiące później oficjalnie stwierdzić zgon tej nieźle rokującej produkcji. RIP. [DrMax]



PES PARTY

PRO EVO I JEGO LICZNE RODZEŃSTWO OD ŚRODKA

Piłkarski przewrót w N+ stał się faktem. Marcellusa pewnego sobotniego wieczoru odurzyłem, wersja oficjalna – małym browarkiem, nieoficjalna – żołądkową gorzką (haha) i zaprosiłem na partyjkę Pro Evo. Stawką było prowadzenie PES PARTY. Cóż, lekko „kontuzjowany" Marcellus, jakby to powiedzieć, nie sprostał wyzwaniu. Rozsiadając się na redakcyjnym fotelu, postanowiłem specjalnie dla Was zaprosić do pracy z nami wyśmienitego znawcę PES'a, bardzo znaną postać na scenie – Bogee'iego. To zawodnik o nieprzeciętnych umiejętnościach i ogromnej wiedzy, którą chętnie się z Wami podzieli. // Bogee & Brat // brat@neo-plus.pl

W najbliższych numerach będziemy chcieli Wam dostarczyć profesjonalną szkołę grania, przybliżyć środowisko polskiego PES'a oraz przedstawić najlepszych zawodników w Polsce.

Dzisiejsze menu:
- wnikliwa charakterystyka najlepszych jedenastek PES6.
- profil gracza – Szostak.

W najbliższych numerach:
- najlepsi zawodnicy w PES6 z podziałem na pozycje.
- przegramy specjalnie dla Was po sto godzin każdą formacją i przedstawimy najlepsze taktyki.
- przybliżymy Wam jak wygląda scena polskiego PES'a.
- następne profile polskich pesowych wyjadaczy.

Poniżej zamieszczamy wnikliwy opis najlepszych drużyn w PES6. Rozłożyliśmy na części pierwsze po pięć najlepszych, naszym zdaniem, teamów z jedenastek narodowych i klubowych. Dzięki tej lekturze w tym miesiącu macie czas na wybranie swoich ulubieńców, bo już niebawem wracamy do szkoły grania. Do tego czasu warto wiedzieć, kim chcecie zawojować piłkarski świat.

BRAZYLIA

Przez wielu uważana jest za drużynę numer jeden w PES6. Głównym powodem takich właśnie opinii jest miażdżący wręcz potencjał ofensywny. Warto zwrócić uwagę na detekcję kolizji w najnowszym Pro Evo, która została, delikatnie mówiąc, spartolona przez skośnookich programistów, co owocuje wybitnie dużą ilością przeniknięć zawodników, szczególnie tych z dobrym dryblingiem i techniką, a takich właśnie w Brazylii jest najwięcej. Jednak pamiętajcie, czy jadąc na turniej chcecie wygrać za wszelką cenę, czy też może liczy się dla Was styl? Pamiętajcie PURE SKILL przede wszystkim, a tego Brazylią nie udowodnicie.

■ Bramka: Na tej pozycji w drużynie Kanarków niepodzielnie panuje Dida. Bramkarz, którego Seabass obdarzył nadludzkim refleksem. Statystyka reakcji, bardzo ważna w bramkarskim fachu, kształtuje się u niego na poziomie, 97 czyli w tzw. „boskim regionie"(97-99) co sprawia, że golkeaper Canarinhos oraz AC Milan potrafi bez problemu wychwycić strzały z odległości pięciu metrów, tzw. „boską ręką". Ze względu na trochę niższe umiejętności bramkarskie, potrafi czasem bardzo niepewnie interweniować, ale nie jest to coś, na co przeciwnik może liczyć w każdym meczu.

■ Obrona: Formacja, która przez wielu uważana jest za piętę achillesową tej drużyny. Jednakże Brazylia w swych szeregach obronnych ma kilku wybitnych zawodników takich jak Cris (obrona 91) czy Lucio (obrona 88), którzy potrafią uprzykrzyć życie każdemu napastnikowi. Nie można też zapominać o wspaniałych bocznych obrońcach. R. Carlosie i Cafu bądź Cicinho, którzy wspaniale podłączają się do ataku tworząc przewagę. Z drugiej strony zapędy ofensywne obrońców Brazylijskich często działają na niekorzyść drużyny, ponieważ ewentualna strata piłki naraża nas na kontratak.

■ Pomoc: Tutaj mamy w czym wybierać. Zaczynając od naprawdę mocnych defensywnych pomocników, jakimi są Gilberto Silva i Emerson, aż po warianty bardziej ofensywne na czele z Kaką, który, jak w rzeczywistości, potrafi w pojedynkę rozstrzygnąć losy meczu. Jego głównym atutem jest szybkość dryblingu, którą poraża obrońców, odebranie mu piłki graniczy z cudem. Obok Kaki w pomocy możemy jeszcze skorzystać z usług wspaniałego egzekutora stałych fragmentów – Juninho i kolejnego świetnego dryblera – Ze Roberto.

■ Atak: Czyli sedno sprawy. Co tu dużo gadać, Brazylia dysponuje najlepszym atakiem w grze i to właśnie napastnicy tej drużyny „robią różnicę" jak to mawiają Anglicy. Prym w tej formacji wiodą na spółkę, jeden z dwóch największych cyborgów w PES6 – Adriano oraz magiczny drybler Ronaldinho. Nieprzeciętne umiejętności tego pierwszego przysporzyły mu tyle samo fanów, co wrogów. Zawodnik ten jest wręcz znienawidzony przez część scenowiczów ze względu na łatwość, z jaką może zdobywać gole lub zmuszać bramkarzy do wyplucia piłki pod nogi jego kompanów. Adriano doczekał się ksywki „Pan Kwadrat", ponieważ żartobliwie (lub nie) mówiąc wystarczy skierować go w kierunku bramki i nacisnąć przycisk odpowiedzialny za strzał. Ronaldinho natomiast obdarzony został fenomenalnym dryblingiem i zwinnością, co doprowadza do furii graczy, którzy mimo przeczytania intencji magika z Porto Alegre i tak zostają zwyczajnie przeniknięci. Do kompletu, w ataku Kanarków są jeszcze, wiecznie młody, drugi po Adriano ulubieniec Seabassa – Ronaldo. Zawodnik z magnesem w butach i gwiazdką na dobijanie strzałów jest przydatnym elementem żółtej ofensywy. Czwartym do brydża jest Robinho, który kompletuje piekielną ofensywę Brazylii. Kolejny wspaniały drybler, którego często nie sposób zatrzymać. Na szczęście bardzo biedny, jeżeli chodzi o wykańczanie akcji, ale czy mając takich kompanów w linii ataku musi umieć strzelać?

■ Słabe strony: Jedyne, do czego można się doczepić to chaotyczna obrona i jej ofensywne zapędy. Niektórzy mówią również, że drużyna ma słaby teamwork oraz brak rezerw, ale to nie do końca prawda, bo gra zespołowa Brazylijczyków kształtuje się na przyzwoitym poziomie, a zawodników mają wystarczająco dużo.

■ Mocne strony: Można by powiedzieć, że cała reszta. Przede wszystkim atak. Szybkość i zwinność ofensywnych zawodników sprawia, że przenikają oni wszystko i wszystkich, a gdyby nawet to nie pomogło, to zawsze można „odpalić strzał" Panem Kwadratem.

■ Kluczowi gracze: Kaka, Ronaldinho, Adriano.

FRANCJA

Drużyna, która w dobie odejścia od przepakowanej Brazylii, stała się bardzo popularna wśród graczy i coraz częściej widzimy ten zespół na turniejach. Nic dziwnego, bo Francuzi mają naprawdę bardzo mocną pakę.

■ Bramkarz: Tutaj zdania są podzielone. Mamy trzech solidnych fachowców. Wszyscy na podobnym, niezłym poziomie, jednak gracze najczęściej decydują się wybierać między Landreau a Coupetem. Osobiście gram Francją, sprawdzałem obydwóch, mój wybór padł na golkipera Lyonu, ale to kwestia gustu.

■ Obrona: Naprawdę solidny punkt zespołu. Gracze tacy, jak: Thuram, Gallas czy Silvestre, to defensorzy z najwyższej półki. Praktycznie każda pozycja we francuskiej obronie może być solidnie obsadzona i ciężko się tu do czegoś specjalnie przyczepić.

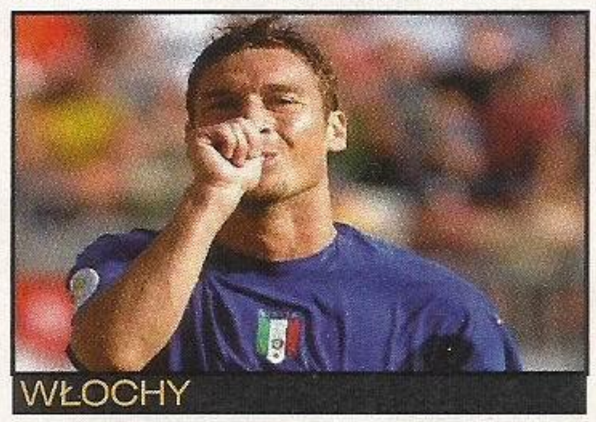
■ Pomoc: Tutaj także ekipa Tricolores serwuje nam piękny wachlarz światowej klasy zawodników. Zaczynając od najlepszego moim zdaniem defensywnego pomocnika w grze – Vieiry oraz niewiele ustępującego mu Makelele, przez obdarzonych świetnym dryblingiem bocznych pomocników Ribery'ego i Maloudę, a kończąc na wybitnym Zizou, który mimo zakończenia piłkarskiej kariery dalej sieje postrach na PESowych murawach.

■ Atak: Królem francuskiego ataku bez wątpienia jest drugi największy cyborg tej gry – Thierry Henry. Gracz o nieprzeciętnych umiejętnościach – popularnego Henryka cechuje kosmiczna wręcz szybkość nie tylko biegu, ale i dryblingu, co sprawia, że bywa niemożliwy do zatrzymania. Przeniknięcia w jego wykonaniu to chleb powszedni doprowadzający gracza drużyny przeciwnej do szewskiej pasji. Dodatkowo programiści obdarzyli go wspaniałym wykończeniem akcji, co dopełnia obrazu piłkarza kompletnego. W ataku wtórują mu Saha i Trezeguet. Pierwszy to gracz o podobnej charakterystyce, co Henry. Szybki, zwrotny, świetnie dryblujący, z niezłym strzałem, a drugi to prawdziwy kat pola karnego. Wykorzysta każdą dogodną sytuację, nieważne czy przyjdzie mu strzelać głową, nogą, barkiem czy piętą. W przypadku Trezegueta ważna jest statystyka agresji, która wbrew pozorom nie odpowiada wcale za agresywność w grze, a chęć włączania się do akcji ofensywnych i pokazywania się kolegom w ataku. Gracz o tak wysokiej agresji (95) zawsze znajdzie odbita piłkę w polu karnym i dostarczy ją tam, gdzie jej miejsce, czyli między słupki.

■ Słabe strony: Właściwie ciężko znaleźć cokolwiek. Drużyna kompletna. Może jedynie bramkarz mógłby być lepszy.

■ Mocne strony: Niesamowity, równy poziom wszystkich formacji. No i ten Henry.

■ Kluczowi zawodnicy: Vieira, Zidane, Henry.



WŁOCHY

Włosi po wywalczeniu Mistrzostwa Świata zostali docenieni przez japońskich programistów, ponieważ wreszcie mają naprawdę solidny team, którego głównymi atutami są świetna gra zespołowa oraz nieustępliwa obrona.

■ Bramka: Buffon i wszystko jasne. Najlepszy bramkarz w grze, broniący czasem w niemożliwych okolicznościach. Potrafi przechylić szalę zwycięstwa na naszą stronę, dosłownie wygrać nam mecz. Boskie reakcje i zdolności bramkarskie po części wyjaśniają jego fenomen.

■ Obrona: Włosi zawsze słynęli z obrony i obecna część PESa świetnie to odzwierciedla. Cannavaro i Nesta na środku defensywy tworzą ścianę nie do przebicia. Dzielnie wspomaga ich Materazzi czy też bardzo solidny Barzagli. Na bokach również jest dobrze, Zambrotta i Grosso to fachowcy najwyższej marki wśród bocznych obrońców.

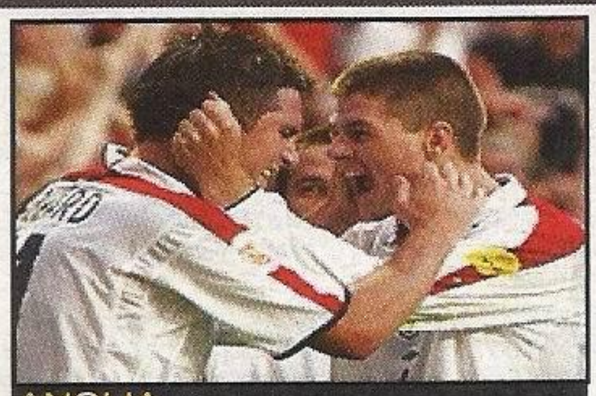
■ Pomoc: Tradycyjnie zaczynając od bardziej defensywnie usposobionych pomocników, nie sposób pominąć wiecznego walczaka Gattuso czy wspaniale podającego Pirlo, który ponadto genialnie egzekwuje stałe fragmenty. Na boku nieoceniony jest wyśmienity drybler Camoranesi, który niezmordowanie przemierza długość boiska tam i z powrotem przez całe 90 minut. Na pozycji ofensywnego pomocnika świetnie wypada Totti dysponujący piekielnie dobrym uderzeniem – moim zdaniem najlepszym w grze wśród AMF'ów.

■ Atak: To chyba najsłabsza formacja tej drużyny. Mimo obecności świetnych snajperów – Toniego, Gilardino czy Inzaghiego – wypracowanie gola wcale nie jest takie łatwe. Ww. gracze to typowe „kloce". Dobrze sprawdzają się przy wykończeniu akcji, ale na własną rękę tudzież nogę niewiele zwojują.

■ Słabe strony: Zdecydowany deficyt, jeżeli chodzi o graczy szybkich, typowych dryblerów. Trzeba się nieźle namęczyć, żeby wypracować gola. Praktycznie brak skrzydłowych.

■ Mocne strony: Bramkarz i obrona to największe atuty. Do tego dochodzi wspaniały teamwork, gra podaniami, no i wielu graczy dobrze grających głową, co może się przydać przy rogach.

■ Kluczowi gracze: Buffon, Cannavaro, Totti.



ANGLIA

Synowie Albionu dysponują obecnie chyba najbardziej utalentowanym pokoleniem piłkarskim w historii, co pokazuje również bardzo dobry skład w PESie.

■ Bramka: Angielscy bramkarze nie należą do wirtuozów tej pozycji. Mówiąc dosadniej – po prostu zasysają. Zarówno James jak i Robinson, teoretycznie solidni rzemieślnicy, nadzwyczaj często puszczają kuriozalne babole.

■ Obrona: W formacji defensywnej błędy bramkarskie nadrabiane są z nawiązka dzięki rewelacyjnym obrońcom. Czwórka wyśmienitych środkowych, poczynając od niesamowitych Ferdinanda i Campbella, którzy są praktycznie nie do przejścia, po niewiele gorszego Terry'ego oraz Carraghera, który ponadto może grać jako DMF. Stawkę uzupełnia jeden z najlepszych, jeżeli nie najlepszy, boczny obrońca w grze – Ashley Cole.

■ Pomoc: Opisu pomocników drużyny „trzech lwów" nie sposób zacząć inaczej niż od przedstawienia sylwetek dwóch ulubieńców fanów angielskiej piłki – Gerrarda i Lamparda. Obydwaj są motorem napędzający całą piłkarską machinę Synów Albionu. Mają wszystko, czego można oczekiwać od wyśmienitego pomocnika. Wspaniały strzał, podanie, odbiór i wytrzymałość. Naprawdę ciężko wybierać miedzy nimi; współczuję fanom reprezentacji Anglii, którzy preferują grę jednym środkowym pomocnikiem. Do pełni szczęścia, Lampard mógłby dysponować odrobinę lepszym dryblingiem. Na skrzydle ustawić możemy wspaniałego dryblera Joe Cola, a także, co prawda wolnego, ale wciąż mistrzowskiego, jeżeli chodzi o podania i stałe fragmenty gry, Beckhama. Jeżeli nie lubicie Spice Boya, to zawsze można dać szanse młodzieży. Aaron Lennon, bo on nim właśnie mowa, dysponuje świetnym przyspieszeniem i dryblingiem, a dla bocznego pomocnika to statystyki jak znalazł.

■ Atak: W Angielskim ataku teoretycznie nie jest źle. Duet Owen – Rooney daje radę. Obydwaj są szybcy i nieźle dryblują, jednak do wybitności im trochę brakuje. Michael często uderza zbyt lekko, a Wayne miewa problemy z celnością. Ambitni mogą postawić na Croucha i próbować strzelać głową w polu karnym. Podobno nieźle działa, ale jakoś się z tym jeszcze nie spotkałem.

■ Słabe strony: Na pewno bramkarze. Do tego brak swoistego killera w linii ataku. Nie można też wspomnieć o krótkiej ławce rezerwowych. Za bardzo podatnego na kontuzje Owena nie ma za bardzo kogo wstawić!

■ Mocne strony: Obrona to bez dwóch zdań TOP CLASS, Rio i Sol to absolutna czołówka pesowych defensorów. Strzały z daleka Gerrarda i Lamparda to również bardzo skuteczna broń.

■ Kluczowi gracze: Ferdinand, Lampard, Gerrard.

HOLANDIA

Wszystkie wcześniej opisane drużyny narodowe zostały przez Konami sklasyfikowane pięcioma gwiazdkami. Jest to najwyższa możliwa ocena. Jednak więcej pięciogwiazdkowych zespołów już nie ma wśród reprezentacji, więc pora opisać jedną z odrobinę niżej sklasyfikowanych drużyn, wybór padł na Holandię.

■ Bramka: van der Sar, czyli prawdziwa zmora napastników. Jeden z trójki (obok Buffona i Cecha) najlepszych golkiperów w grze. Dzięki wysokim umiejętnościom bramkarskim wszystko łapie „w zęby", praktycznie w ogóle nie wypluwając piłek, co jest olbrzymim plusem w nowej odsłonie naszej ukochanej piłeczki.

■ Obrona: Co prawda „papa" Stam już nie przywdziewa pomarańczowej koszulki, a po jego odejściu nikt nie zasłużył sobie na miano jego godziwego następcy, to jednak obrona Oranjes ciągle jest bardzo solidna. Piłkarze tacy, jak Heitinga, Ooijer czy Mathijsen, to mocne punkty zespołu, nie zapominając o Boulahrouzie, niektórzy twierdzą (np. ja – brt), iż ma on patent na krycie najlepszych napastników.

■ Pomoc: W pomocy dzieli i rządzi „stary, ale jary" Cocu, który dzięki swojemu teamworkowi na poziomie 99 wspaniale uruchamia partnerów. O ironio, jest on także najlepszym obrońcą w zespole. Dlatego należy bardzo poważnie rozważyć jego pozycję na boisku. Jego kompanami w linii pomocy są bardzo utalentowani van der Vaart i Sneijder, który jednakowo dobrze uderza z obydwóch nóg (celność słabszej nogi – 8). Stawkę zamyka Van Bommel sadzący piekielne bomby z daleka. W Holandii wspaniale sprawdza się patent na wrzutkę. Sneijderem schodzimy do boku boiska i wrzucamy piłkę spod linii końcowej na głowę van Nistelrooya. W 60% napastnik oddaje groźny strzał głową – wspaniała sprawa.

■ Atak: W ataku królem jest oczywiście Van Nistelrooy. W wykończeniu akcji nie ma on sobie równych nie tylko w ekipie Holandii, ale i w całej grze. Drugą niezwykle ważną postacią w ataku jest skrzydłowy Robben, który swoim dryblingiem potrafi ośmieszyć każdego obrońcę i świetnie obsłużyć podaniem Nistelrooya, co tworzy zabójcza kombinację. Niestety, wybitni Holenderscy napastnicy tutaj się kończą. Zarówno Kuyt, Vennegoor of Hesselink czy Babel nie prezentują światowego poziomu.

■ Słabe strony: Brak cyborga w obronie. Słabi zmiennicy w ataku.

■ Mocne strony: Bramkarz. Świetny teamwork no i zabójczy duet Robben – van Nistelrooy.

■ Kluczowi gracze: van der Sar, Robben, van Nistelrooy.

INTER MEDIOLAN

Internazionale może śmiało konkurować o miano najlepszej ekipy w grze. Nie ma tu, co prawda aż tylu przenikaczy, co w Brazylii, ale ilością gwiazd światowego formatu nie ustępują drużynie Canarinhos. Prezes Interu Massimo Morrati skompletował naprawdę fenomenalny skład, co obecnie procentuje w Serie A, a wszystkiemu na pewno przyklaskuje uradowany Seabass. Nie od dziś wiadomo, że jest zawziętym kibicem niebiesko-czarnych z Mediolanu. Nic dziwnego, że namnożyło się ostatnio kibiców Interu i widać to nie tylko na turniejach, ale również grając online można doświadczyć swoistego „deja vu", raz po raz trafiając na tę drużynę.

■ Bramkarz: Tutaj raczej rządzi Toldo, aczkolwiek widziałem ludzi grających Julio Cesarem. Trochę tego nie rozumiem, bo przynajmniej statystycznie ten drugi wypada blado przy Włochu, który bije go na głowę pod względem obrony oraz umiejętności bramkarskich, nieznacznie tylko ustępując pod względem reakcji. Statystyki to jednak nie wszystko, więc fanom Interu polecam wypróbować obydwóch z lekkim naciskiem na Toldo.

■ Obrona: W Interze każda formacja obsadzona jest bardzo dobrze. Nie inaczej ma się sprawa w obronie gdzie moim zdaniem prym wiedzie trochę niedoceniany Ivan Cordoba. Kolumbijczyk dysponuje, co prawda obroną „tylko" na poziomie 84 i balansem, 78, ale w grze wszystko to jest rekompensowane jego szybkością. Nie ma napastnika, który mógłby mu uciec, co sprawia, że dla mnie Cordoba to ścisła czołówka defensorów w grze. Obrona Interu to nie tylko jeden zawodnik. Mamy tu również takie tuzy, jak Samuel czy Materazzi, więc na pewno będziecie mieli kim grać na środku obrony.

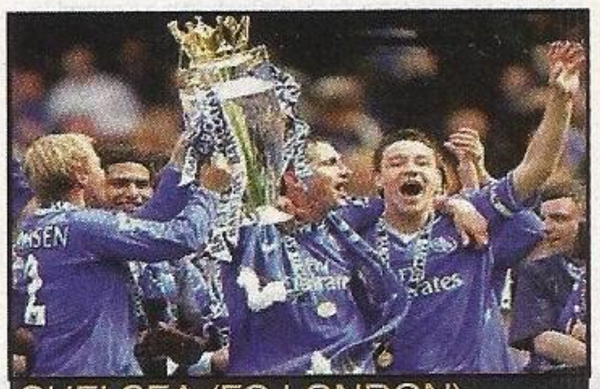
■ Pomoc: W środku pola Inter dysponuje imponującą ilością wybitnych graczy. Zacznę od, jak już wiecie, mojego ulubieńca na DMF, czyli Patricka Vieiry. Fenomen odbioru piłki. Fantastyczny gracz, a w dodatku dzielnie wspiera go niezmordowany Cambiasso. W linii pomocy na uwagę zasługują na pewno tacy gracze jak Dejan Stankovic, Luis Figo, Alvaro Recoba czy Javier Zanetti, ale na opisanie każdego z osobna nie mogę sobie pozwolić, ponieważ zajęłoby to za wiele miejsca. To tylko pokazuje, jakim bogactwem w środkowej linii dysponuje Inter.

■ Atak: Wspomniany już Recoba może grać również w ataku. Popularny „El Chino" to świetny zawodnik, ale bardzo szybko się meczy. Fani Interu nie muszą jednak rozpaczać z tego powodu, bo w ataku ich drużyny jest jeszcze trzech panów, którzy załapaliby się do składu każdej światowej jedenastki. Adriano został już opisany, więc zajmijmy się pozostałą dwójką – Crespo i Zlatanem. Hernan to typowy egzekutor. Można powiedzieć, że brakuje mu szybkości i zwinności, ale gdy nadejdzie czas skończenia akcji, Argentyńczyk pokazuje swą klasę. A jak ktoś nie wierzy, to niech wpadnie na turniej, gdzie będzie brał udział Radzimisz i jego kat Don Crespo. Szybkości i zwinności na pewno nie brakuje Ibrahimovicowi. Szwed, serbskiego pochodzenia to maszyna do dryblingu, a jego kiwki wspomagane są nieziemskim balansem (równowaga na poziomie 97) co sprawia, że odebranie mu piłki jest niezwykle trudne. Zlatan dysponuje również naprawdę dobrym uderzeniem, więc można śmiało powiedzieć, że to gracz kompletny.

■ Słabe strony: Jakie słabe strony? Seabass nie pozwoliłby na to, gheeezz....

■ Mocne strony: Absolutnie wszystko. To kosmiczna drużyna.

■ Kluczowi gracze: Cordoba, Ibrahimovic, Adriano.



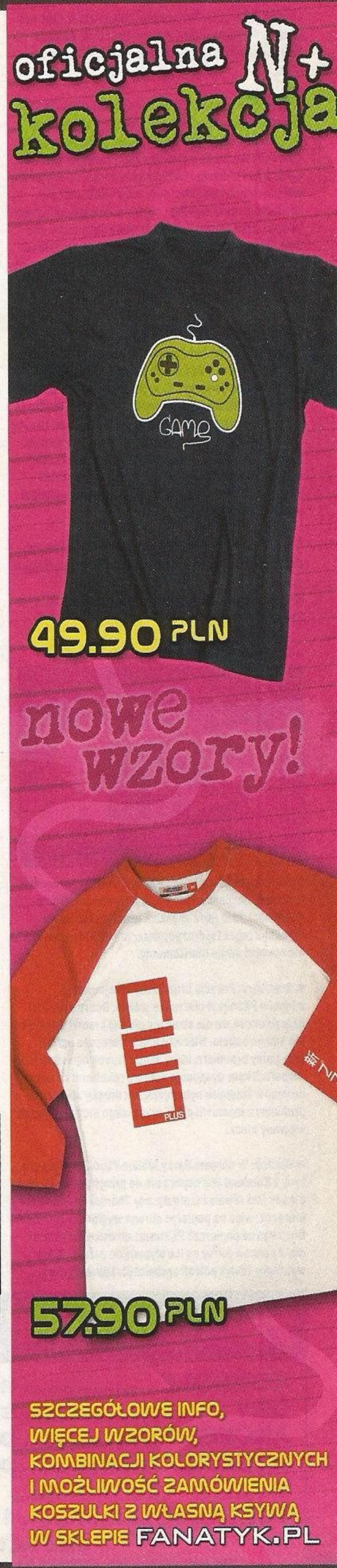
CHELSEA (FC LONDON)

Tutaj zadziałał wesoły Romek ze wschodu, a właściwie to jego rubliczki. Skład The Blues wygląda wyśmienicie i śmiało można porównywać drużynę Mourinho do opisanego wyżej Interu.

■ Bramka: W bramce Chelsea niepodważalną pozycje ma Cech. Jak już pisałem – dla mnie Top 3 w PESie. Bywa nie do pokonania.

■ Obrona: W szeregach obronnych Chelsea również dysponuje świetnymi zawodnikami. Terry i Carvalho znakomicie się uzupełniają i są dla gracza gwarancją bezpieczeństwa zarówno przy atakach po ziemi, jak

oficjalna N+ kolekcja



SZCZEGÓŁOWE INFO, WIĘCEJ WZORÓW, KOMBINACJI KOLORYSTYCZNYCH I MOŻLIWOŚĆ ZAMÓWIENIA KOSZULKI Z WŁASNĄ KSYWĄ W SKLEPIE FANATYK.PL

i z powietrza. Boki obrony uzupełniają Ashley Cole i do wyboru Boulahrouz lub Ferreira. Osobiście polecam Wam sprawdzić tego pierwszego, naprawdę dobrze kryje.

■ Pomoc: W pomocy prawdziwy gwiazdozbiór. Defensywni Makelele i Essien będą walczyć o każdą piłkę przez cały mecz, a gdy już ją odbiorą – można ją szybciutko przekazać do światowej klasy rozgrywających Lamparda i Ballacka. Cechą wspólna tych dwóch panów jest piekielnie silne uderzenie, więc warto czasem spróbować zaskakującego strzału z większej odległości. Boczne strefy pomocy są także silnie obsadzone. Joe Cole i Wright-Phillips pokazują plecy każdemu, kto da się łatwo ograć. Chelsea dysponuje jedną z najlepszych pomocy w grze, malkontenci (hi – brt) narzekają na odrobinę słaby drybling Lamparda aka Sir Cannona.

■ Atak: Atak Chelsea to przede wszystkim fantastyczna trójka. Robben już był opisywany, więc przyjrzyjmy się Drogbie i Shevie a jest, na co patrzeć. O ile Didier jeszcze zahacza o normalność, to Ukrainiec moim zdaniem jest przekozakiem, którego wielu niedocenia. Szybkość i drybling na naprawdę wysokim poziomie sprawiają, że Shevchenko sam potrafi wypracować sobie sytuacje, a gdy już to zrobi, to pozamiatane. Statystyki strzału Andriya są tak wygięte, że pakuje on piłkę do siatki z absolutnie każdego zakamarka pola karnego (święte słowa Bogee – brt).

■ Słabe strony: Ciężko coś znaleźć, ale na siłę można przyczepić się do braku dobrych zmienników po bokach.

■ Mocne strony: Wszystko, poczynając od Cecha, a na Shevchence kończąc.

■ Kluczowi gracze: Cech, Robben, Shevchenko.

FC BARCELONA

Barca jak wiemy wygrała Ligę Mistrzów i programiści to docenili dopieszczając wielu zawodników „Dumy Katalonii". Duża ilość szybkich graczy o świetnym dryblingu robi z tej drużyny maszynę do ataku, ale Barca ma również swoje mankamenty.

■ Bramkarz: Pozycja bramkarza w najnowszej odsłonie PESa jest niezwykle ważna. Dobry golkiper daje pewność, że nie stracimy głupiej bramki z dobitki lub innego babola. Niestety Victor Valdes to bardzo przeciętny bramkarz, który zaniża trochę ogólną ocenę zespołu. Victor dysponuje dobrym refleksem czasami broniąc w trudnych sytuacjach, a z drugiej strony ma problemy z łapaniem piłki i przez niego można przegrać wygrany mecz.

■ Obrona: W obronie Barcy króluje Puyol. Kapitan drużyny z Katalonii jest zaporą nie do przejścia. Na środku obrony jest również fantastyczny Thuram i bardzo dobry Marquez, więc na papierze obrona wygląda imponująco. Dlaczego na papierze? Ponieważ charakterystyczne dla obrońców Barcy są ich wypady do przodu, które wytrawny taktyk potrafi ograniczyć, jednak drobny chaos zawsze pozostaje.

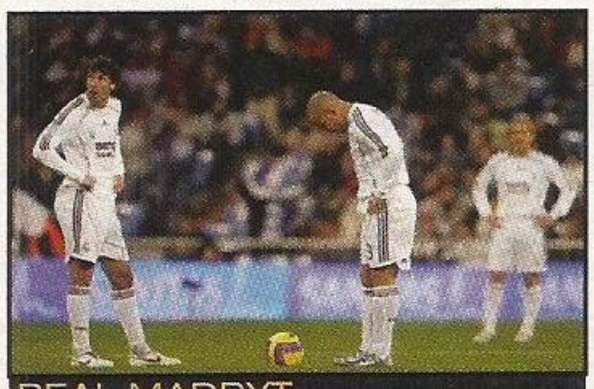
■ Pomoc: W środku pola rządzą Xavi i Deco. Obydwaj perfekcyjnie rozgrywają piłkę, potrafią także kąśliwie uderzyć z daleka. Na bokach wspomagać mogą ich Giuly, Ronaldinho lub Messi, ale o nich już w dziale o napastnikach.

■ Atak: Zdecydowanie najmocniejsza strona Barcy. Fenomenalny Ronaldinho jest tu wspomagany przez błyskawicznego Eto'o, który na domiar wszystkiego świetnie wykańcza akcje mocnymi strzałami. Leo Messi wreszcie doczekał się statystyk na miarę swojego talentu. Wszystko ładnie uzupełniają szybki i zwrotny Saviola, a także niedoceniany Gudjohnsen. Giuly to także naprawdę świetny napastnik, dysponujący kapitalnym strzałem, a dzięki wysokiej statystyce teamworku dobrze rozumie się z kolegami.

■ Słabe strony: Zdecydowanie bramkarz i lekki chaos w obronie.

■ Mocne strony: Ilość szybkich dryblerów jest naprawdę imponująca; grając przeciwko Barcelonie musimy przygotować się na niezłą porcję przenikania.

■ Kluczowi gracze: Puyol, Ronaldinho, Eto'o.



REAL MADRYT

Skład Królewskich jest bardzo mocny, jednak w moim odczuciu odrobinę słabszy od wyżej opisywanych drużyn. Niech Was to jednak nie zwiedzie, w końcu to dalej „Galacticos".

■ Bramkarz: Casillas to naprawdę bardzo dobry fachowiec. W „realu" wielokrotnie ratował tyłki kolegom, w grze również obdarzony jest świetnym refleksem i broni często w beznadziejnych sytuacjach.

■ Obrona: W środku obrony oczywiście fenomenalny Cannavaro, który w rzeczywistości jak wiemy nie najlepiej sobie radzi, ale w grze ma ciągle formę z MŚ. Szukając partnera na środek dla Włocha natrafiamy na pierwszy mankament. Mianowicie nie ma już w składzie „Blancos" wartościowego stopera. Ramos czy Helguera są najwyżej średni.

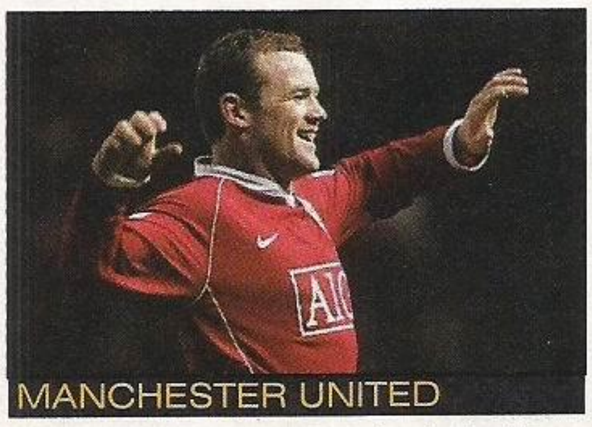
■ Pomoc: W środkowej linii Real może pochwalić się niezłymi graczami defensywnymi. Emmerson i Diarra dobrze odbierają piłkę i konstruują akcje. Jeżeli chodzi o boki pomocy, jest już trochę gorzej, bo gwiazda Beckhama już tak nie świeci, a Cicinho dopiero próbuje wkupić się w łaski statystyków z Konami. Z pomocą przyjdą Wam skrzydłowi Reyes lub Robinho, których śmiało można wystawić w pomocy.

■ Atak: Tak jak w przypadku Barcelony, także i w Realu atak jest najmocniejszą formacją. Dwóch kapitalnych snajperów w osobach van Nistelrooya i Ronaldo rekompensuje wszelkie braki tej drużyny. Formacja napadu uzupełniona jest ciągle niebezpiecznym Raulem i młodymi wilkami – Cassano i wspomnianym już Robinho. Wszystko to tworzy mieszankę wybuchową w ofensywie Królewskich.

■ Słabe strony: Brak solidnego środkowego obrońcy obok Cannavaro. Pustki w pomocy.

■ Mocne strony: Ronaldo i van Nistelrooy potrafią odwrócić losy każdego meczu.

■ Kluczowi gracze: Cannavaro, Ronaldo, van Nistelrooy.



MANCHESTER UNITED

Fani Manchesteru na pewno są zadowoleni, gdyż ich drużyna jest obok Arsenalu jedynym teamem angielskim na pełnej licencji. Ciekawostką dotyczącą Czerwonych Diabłów jest fakt, iż Konami zdecydowało się sklasyfikować ich jedynie na poziomie czterech gwiazdek.

■ Bramkarz: van der Sar juz został opisany. Fenomen w bramce.

■ Obrona: Tutaj absolutnym szefem jest przedstawiony już wcześniej Rio, a pomagają mu bardzo solidni: Silvestre, Vidic i Heinze. Na obronę Man U narzekać raczej nie można.

■ Pomoc: W środku boiska niezastąpieni są Scholes i Carrick. Obydwaj mają dobre podanie i strzał. Z boku śmigają kapitalni Giggs oraz Cristiano Ronaldo, któremu poświecę więcej miejsca przy opisie nominalnych napastników. Mankamentem środkowej linii Man U może być brak dobrych zmienników, bo właściwie poza Park Ji Sungiem nie ma tam nikogo wartego uwagi.

■ Atak: W tym miejscu trzeba zacząć od bardziej skrzydłowego niż napastnika, – Cristiano Ronaldo. Gracz absolutnie fenomenalny, dysponujący chyba najlepszym dryblingiem w grze. Mijanie nim obrońców wydaję się dziecinnie proste. Klasa światowa w każdym calu. Pozostali graczy odpowiedzialni za atak Czerwonych Diabłów to Wayne Rooney i Louis Saha. Wayne ma naprawdę imponujące statystyki. Szybkość, zwinność, strzał, a wszystko poparte świetną równowagą i wieloma gwiazdkami umiejętności, sprawia że popularny Shrek, to kawał naprawdę dobrego napastnika. Na minus można mu zaliczyć, że zdarza mu się przestrzelić łatwą piłkę. Z kolei Francuz Saha jest kapitalnym dryblerem, specjalizującym się w przenikaniu przez obrońców.

■ Słabe strony: Brak wartościowych zmienników szczególnie w środku pola.

■ Mocne strony: Pewny bramkarz, dobra obrona i wspaniały Cristiano Ronaldo.

■ Kluczowi gracze: van der Sar, Rio Ferdinand, Cristiano Ronaldo.

PLAYER PROFILE: SZOSTAK

■ **Ogólna charakterystyka:** Szostak jest gospodarzem domowych imprez z PESem, gdzie odbywały się sławne na cały kraj „nocki". Do Dąbrowy Górniczej zjeżdżały nie tylko osoby ze Śląska i Zagłębia, ale również z Warszawy, a nawet Elbląga. Swojego czasu impreza przybrała charakter cykliczny. Obecnie rodzina Szóstaków organizuje jeden z najlepszych turniejow w Polsce – Szostak Cup, który doczekał się już trzech świetnych edycji. O Szostaku bez wątpienia można napisać, że jest osobą kontrowersyjną. Zawsze bardzo pewny siebie, głośno manifestujący strzelone bramki. Jednak jego postawę zawsze broni jedna rzecz – umiejętności, których „specyfikację" serwujemy poniżej.

■ **Drużyna:** Zespołem, który kojarzy się z Szostakiem, jest Holandia. Zawsze kibicował Oranjes i do PES4 to właśnie nimi grał osiągając pierwsze sukcesy. Obecnie w PES6 Szostak gra reprezentacją Francji, ale jak sam twierdzi, rozważa powrót do Brazylii na potrzeby Mistrzostw Polski (no comment – brt). No i to przecież aktualny mistrz Polski w PES5 oraz nasz reprezentant na Mistrzostwach Europy w PES5 w Irlandii!

■ **Taktyka:** Obecna formacja preferowana przez Szostaka to 4-3-3. W obronie popularne ostatnio ustawienie z czterema środkowymi obrońcami, które całkowicie rozwiązuje problem wypadów bocznych obrońców do ataku. Takie ustawienie zagęszcza obronę w polu karnym, a także ogranicza przeciwnikowi możliwość łatwego kontrataku skrzydłem. W pomocy Szostak operuje dwoma defensywnymi pomocnikami, którzy wspomagają obronę, a także zabezpieczają przedpole. Jednak Vieira jako DMF wspaniale włącza się do ataku, wspomagając ofensywnego pomocnika, którym jest Zidane. Atak to przede wszystkim skrzydłowi Henry i Saha, którzy sieją postrach w szeregach obronnych przeciwnika, a także typowy egzekutor Trezeguet, ustawiony jako środkowy napastnik.

■ **Atak:** Szostak jest zawodnikiem bardzo uniwersalnym, ma wyćwiczony każdy element ataku i ciężko jest przewidzieć jaki ruch wykona. Jego ofensywa oparta jest na dwóch skrzydłowych – Henry po lewej stronie i Saha po prawej, to prawdziwe maszyny do wkręcania obrońców. Podstawowe zagranie ofensywne to oczywiście drybling na skrzydle i wystawienie piłki do napastnika, który kończy akcje z pierwszej piłki (tzw. „Lama") lub strzela po przyjęciu i obrocie. Wachlarz zagrań ofensywnych, jakie stosuje Szostak, jest jednak szerszy. Można spodziewać się wrzutki w pole karne, zarówno tej wysokiej, jak i niskiej, a także wycofania piłki przed pole karne gdzie na pewno będzie czekał Zidane, aby skarcić z dystansu.

■ **Obrona:** W obronie nasz mistrz imponuje przewidywaniem ruchów przeciwnika i perfekcyjnym odbiorem piłki. Umiejętna gra wślizgami i podwajanie w obronie sprawiają, że atakowanie jego bramki jest bardzo mozolne i męczące. Podczas gry z nim nie ma łatwych podań czy kiwek. Moment nieuwagi kosztuje nas utratę piłki i narażenie się na błyskawiczną kontrę. Czwórka środkowych obrońców Szostaka jest zaporą nie do przejścia dla wielu zawodników.

■ **Charakterystyczne zagrania:** Szostak zawsze słynął z jednego zagrania, mianowicie wrzutki 3xKółko. Dla niewtajemniczonych – to zagranie po ziemi wzdłuż linii bramkowej. Jeszcze za czasów PES4 wykonywał to zagranie z taką częstotliwością, że doczekało się ono potocznej nazwy „3xSzostak", a na turniejach pojawiły się żarty, że Szostak nie trafia karnych, bo nie może ich strzelać z 3xKółko. Inną ważną rzeczą cechującą grę Łukasza, jest walka do końca. To zawodnik o mocnych nerwach i nawet gdy przegrywa, potrafi do ostatnich minut walczyć o korzystny rezultat, co w stresie turniejowym jest na pewno cechą nie do pogardzenia.

PSX PS2 PSP PLAYSTATION 3 XBOX 360 NINTENDO WII

KONSOLE ..... nowe i używane
GRY ..... sprzedaż i wymiana
AKCESORIA ..... pełen asortyment
REGENERACJA ..... płyt z grami i filmami

TURNIEJE ..... 16 KWIETNIA
startuje Liga Mistrzów w
PRO EVOLUTION SOCCER 6 - gramy na PS2!!!

GRY DLA KAŻDEGO

KRAKÓW
PLAC BIEŃCZYCKI 7a 1p.
0508-350-154
grydlakażdego@poczta.fm

GRYWALNA GROZA

Wpadła mi ostatnio (wcale nie tak ostatnio, ale muszę jakoś zacząć) w łapska gra Rule of Rose. Sam ów fakt nie jest może wart specjalnej wzmianki, bo gra jest cokolwiek kijowa, ale gdy biegałem po dość monotonnych otoczeniach i dźgałem widelcem jęczące karły z workami na głowach przypomniała mi się burza jaka rozpętała się przy premierze wspomnianej gry. //groza@neo-plus.pl

Spokojnie, nie zamierzam rozwodzić się nad tym zjawiskiem, tym bardziej, że po zbadaniu sprawy coraz bardziej nasuwa się podejrzenie, że cała afera była wynikiem umyślnych działań producenta gry, chcącego w ów wątpliwy sposób „rozsławić" swoje dzieło, w imię paskudnie cynicznej (acz w szołbiznesie boleśnie prawdziwej) reguły, głoszącej iż nie ma czegoś takiego, jak zła prasa. Cóż, jeśli miał to być pomysł na kampanię reklamową, to chyba udał się średnio, bo sprzedaży Rule of Rose zakazano w kilku krajach Starego Kontynentu, natomiast tam gdzie nie zabroniono, sprzedała się miernie. Co odnotowuję z pewnym zadowoleniem, po pierwsze dlatego, iż – jak wspomniałem powyżej – gra, delikatnie rzecz ujmując, nie powala oraz – po drugie – bo fakt ten pozwala żywić niejaką nadzieję, że następnym razem producenci pomyślą dwa razy zanim sięgną po taktykę skandalu, jako narzędzia marketingowego.

Osobiście zaś wypada mi nadmienić, że jako miłośnik horroru czułbym się cokolwiek oszukany gdybym Rządy Róży (jak kwieciście przechrzciła grę polska prasa) nabył. Nie znalazłem w niej bowiem ani ekstremalnych aktów przemocy ani wyuzdanej seksualności, ani w ogóle żadnej z tych fajnych rzeczy, jakimi promowały ten tytuł mainstreamowe media. No, żeby chociaż jakieś małe pogrzebanie żywcem nastoletniej dziewczynki.. A tu nici, niech to pierun trzaśnie.

Ale przejdźmy na chwilę od szczegółu do ogółu i zastanówmy się chwilę nad zjawiskiem skandali okołogrowych jako takich. Bez obaw, nie zamierzam użalać się nad losem gier jako medium bezzasadnie atakowanego, traktowanego z pogardą, itp. Robiło to już wielu przede mną, czasami nawet w sposób całkiem rozsądny, więc odpuszczę sobie pomstowanie na nierzetelnych dziennikarzy i pseudo-prawicowych polityków mających intrygujące podejście do swobód obywatelskich.

GRY, JAK KAŻDE NOWE MEDIUM, STANOWIĄ SWEGO RODZAJU TEST DLA SZEROKO ROZUMIANEJ OPINII PUBLICZNEJ

Gry, jak każde nowe medium, stanowią swego rodzaju test dla szeroko rozumianej opinii publicznej. Pomyślny wynik testu oznaczałby zdroworozsądkowe podejście do nowego wynalazku, docenienie jego zalet z jednoczesnym uwzględnieniem rzeczywistych zagrożeń z niego płynących. Dotychczas, w niemal każdym przypadku, test ów był pokazowo oblewany. W jaki sposób? Już tłumaczę. Nie każdy zapewne zdaje sobie sprawę, że podobnie alergiczną reakcję pewnych środowisk, jak dziś gry, wywoływały swego czasu nie tylko kino czy komiks, ale także np. wynalazek druku. Tak, tak, krótko po zmontowaniu przez nieboszczyka Gutenberga pierwszego zestawu czcionek, odezwały się głosy, że tak drastyczne uproszczenie sposobu powielania pisma zaowocuje absolutną anarchią, zagładą dobrych obyczajów i zalewem powielanych masowo treści szkodliwych i deprawujących. Sytuacja boleśnie (lub zabawnie, w zależności od poziomu cynizmu czytelnika) analogiczna następuje dziś, przy okazji dyskusji na temat szkodliwości Internetu. Ale do meritum. Jak już wspomniałem – gry jako nowy środek przekazu są tylko kolejnym z wielu na przestrzeni ostatnich kilkuset lat sprawdzianów społecznych, tym trudniejszym, że chyba nie było wcześniej tak prężnie rozwijającej się dziedziny kultury. Od Ponga do Shadow of the Colossus w coś koło 30 lat. Trzeba to wyraźnie zaznaczyć – tak gwałtowny rozwój jest historycznym ewenementem. Nie ma się więc co dziwić, że ta część ludzkości, która z grami nie dorastała, pogubiła się doszczętnie, przyglądając się jeno zjawisku z pewną nieufnością i zgrozą, przeradzającą się czasem w agresję. Taka właśnie postawa przyczyniła się swego czasu do kuriozalnego orzeczenia sądu najwyższego Stanów Zjednoczonych, głoszącego iż gry należy traktować nie jako środek wyrazu lecz zaledwie rodzaj zabawy towarzyskiej (jak szachy czy go) – i jako takie nie są chronione przez pierwszą poprawkę do konstytucji, zapewniającą wolność słowa. Z drugiej jednak strony przy każdej możliwej okazji podkreśla się, że gry zawierają treści brutalne, aspołeczne, i ogólnie oddziałują negatywnie na umysły młodzieży. Nie trzeba wielkiej spostrzegawczości, żeby zauważyć, że oba powyższe podejścia doskonale się wykluczają, bo jeśli coś ma wpływ na czyjkolwiek umysł i niesie w sobie jakiekolwiek treści, to nie ma że boli – należy uznać ów dziw za środek wyrazu.

Czytelników, którzy właśnie z pewnym zaniepokojeniem spoglądają na tytuł niniejszej rubryki i zastanawiają się kiedy facet właściwie zacznie chociaż udawać, że pisze o growych horrorach, uspokajam – już zaczynam. Udawać, znaczy się.

Horror bowiem, ze wszystkich gatunków kultury popularnej, miewał chyba najcięższe przejścia z występującymi w tej czy innej formie zapędami cenzorskimi. Poczynając od literackich korzeni gatunku, zawsze był traktowany z pewną nieufnością, czasem pobłażaniem, często określany mianem deprawacyjnego (co zresztą wówczas, choćby w przypadku literatury gotyckiej, było jeszcze całkiem uzasadnione). Nie wypada się dziwić. DOBRY horror jest, jak każdy inny gatunek, lustrem, przez które możemy spojrzeć na siebie z perspektywy. Z tym, że w przypadku grozy, lustro to jest przechylone tak, aby ukazywać te najciemniejsze, wywołujące największy niepokój części naszego jestestwa. Niektórym bardzo trudno przychodzi pogodzenie się z tym, że i jego umysł kryje niepokojące sekrety.

Gdy dochodzi do umiejętnego splecenia gatunku grozy z medium elektronicznej rozrywki, efekt ulega spotęgowaniu. Gry oferują niespotykany wcześniej poziom immersji, zapewniając wyjściowo dużo większą intensywność przeżyć niż choćby film. Czy potencjał ów zostanie wykorzystany, czy roztrwoniony – zależy jedynie od talentu twórców.

Żeby zaś zakończyć optymistycznym akcentem – nie przejmujmy się przesadnie samozwańczymi obrońcami moralności, doszukującym się we wszystkim co nowe czarciego nasienia. Czy tego bowiem chcą, czy nie, dla dorastającego dziś pokolenia gry będą zjawiskiem równie naturalnym jak radio czy telewizja.

Jakby więc na to nie spojrzeć, biologia naszej ulubionej gałęzi rozrywki zdecydowanie sprzyja. Do zaskrzypienia za miesiąc. ■■ DrMax

MASTERS OF HORROR 2!

Dobra wiadomość, ludziska – jak mawiał profesor z Futuramy. Drugi sezon całkiem udanej serii filmów wyreżyserowanych przez uznanych reżyserów horrorów właśnie uniósł swój szpetny łeb. Kolejne trzynaście odcinków zbiera niezmiernie entuzjastyczne recenzje wśród internautów i sezon zyskał sobie już miano lepszego niż poprzednik. Wcale nie jestem przekonany czy słusznie. Fakt, poziom jest ogólnie bardziej wyrównany, ale brakuje perełek, w rodzaju Jeniffer czy Imprint z omawianego przeze mnie dwa miesiące temu pierwszego rzutu. A i kompletnych chał nie zabrakło, niestety. A teraz konkrety:

THE DAMNED THING – Tobe Hooper powraca z historyjką prostą jak budowa cepa, ale też nadrabiającą intensywnością. Parę smaczków dla miłośników gore plus scenariusz, który udaje, że mówi coś ważnego o ludzkiej naturze i podobnie wzniosłych sprawach. Trzy na pięć nieudolnie renderowanych potworków z błota.

THE FAMILY – Mocno jajcarska historia gentlemana składającego sobie wymarzoną rodzinę z ludzkich szkieletów. Przyjemny ów odcinek wieńczy dość fantazyjny zwrot akcji, a wszystko składa się na jeden z lepszych odcinków sezonu. Czterech na pięciu podejrzanie sympatycznych sąsiadów.

THE V WORD – Argh. To bolało. W zamierzeniu miała to być chyba opowieść o wampirach przeniesiona na spokojne przedmieście. W rezultacie mamy głupawą bieganinę przerywaną ni stąd ni zowąd przebitkami z Dooma 3 (???). Całości nie ratuje nawet fikuśnie ucharakteryzowany Michael „Sam Fisher" Ironside. Jedna na pięć zakrwawionych trumien.

SOUNDS LIKE – Udany odcinek, wyreżyserowany przez Brada Andersona, znanego choćby z filmu „Mechanik". Ciekawe stadium paranoi manifestującej się przez nadwrażliwość słuchu głównego bohatera. Cztery na pięć głośno tupiących much.

PRO-LIFE – Stworzona przez Johna Carpentera kalka pomysłów z jego wcześniejszych filmów („Atak na Posterunek 13", „The Thing"), z tym że zamiast posterunku policji mamy klinikę aborcyjną, a zamiast przybysza z kosmosu... Zobaczcie sami. Chociaż nie jestem pewien czy warto, nawet pomimo występu znanego z małpiej fizjonomii i sporego talentu aktorskiego Rona Perlmana. Dwa na pięć przesłań, które mi umknęły.

PELTS – Dario Argento, twórca jednego z najlepszych odcinków poprzedniej serii, nie dał ciała, ale też lekko obniżył poziom. Tym niemniej, solidny kawałek horroru, zwłaszcza jak na historię o nawiedzonych futrach z szopów praczy. Cztery na pięć amputacji dokonanych przy pomocy windy.

SCREWFLY SOLUTION – Wirus rozprzestrzeniający się na terenie Ameryki zmienia mężczyzn w szowinistycznych, opętanych religijnie maniaków mordujących kobiety. Mam nadzieję, że streszczenie tak przemyślnej fabuły wystarczy, żebyście omijali to dziełko. Nudna i słabo wyreżyserowana agitka. Jedna na pięć ozdobnych sakiewek z sutkiem.

VALERIE ON THE STAIRS – Staroszkolna opowieść o duchach na podstawie opowiadania Clive'a Barkera. Nie jest to mistrzostwo świata, ale klimatem nadrabia niedociągnięcia scenariusza. Trzy na pięć klatek schodowych.

RIGHT TO DIE – Sklecona przez Roba Schmidta, reżysera „Wrong Turn", historia poparzonej, sparaliżowanej kobiety, która znajduje jednak sposób, żeby zatruć życie swojemu „ukochanemu" mężowi. Mimo ciekawego pomysłu, zaledwie dwa na pięć nieszczęśliwych wypadków z zapalniczką.

WE ALL SCREAM FOR ICE-CREAM – Bardzo staroszkolna, ale i sympatyczna opowieść o zemście zza grobu. Warto zobaczyć, po pierwsze – bo jest tu nieumarły klaun, a klauni nawet za życia są dosyć przerażający, po drugie – żeby podziwiać znanego z ról twardzielów Williama Forsythe'a w roli upośledzonego psychicznie jąkały. Cztery na pięć bardzo egzotycznych wyrobów cukierniczych.

THE BLACK CAT – pomieszanie „Czarnego Kota" Edgara Allana Poe z elementami biografii wielkiego pisarza. Zręcznie opowiedziane i z szacunkiem dla klasyka. Cztery na pięć kocich gałek ocznych.

THE WASHINGTONIANS – Jedyna warta rzecz w tej nudnej głupawce to ostatnie pół minuty przed napisami końcowymi. Udany żarcik. Reszta niewarta wzmianki. Jeden na pięć sobowtórów Washingtona dekapitujących przechodniów.

DREAM CRUISE – Coś dla miłośników długowłosych zjaw wypełzających spod kwitnącej wiśni. Odcinek autorstwa Norio Tsuruty, reżysera serii „Grudge". W przeciwieństwie do swego rodaka z końcówki poprzedniego sezonu – zdecydowanie nie zachwyca. Dwóch na pięciu topielców.

PRENUMERATA, NUMERY

PRENUMERATĘ WYSYŁAMY PRIORYTETEM!

WARIANT 1

+ GRA + DEMO + GADŻET

NOWA!LEPSZA!

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów magazynu w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas trzy prezenty:

- PEŁNĄ GRĘ NA PLAYSTATION 2*
- GRĘ W WERSJI DEMO NA PLAYSTATION 2
- GADŻET ZWIĄZANY Z GRAMI NA KONSOLE**

WARIANT 2

+ DEMO + GADŻET

NOWA!LEPSZA!

PRENUMERATA NEO PLUS NA 6 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 6 miesięcy nie tylko zapewnisz sobie 6 numerów magazynu w atrakcyjnej cenie, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas dwa prezenty:

- GRĘ W WERSJI DEMO NA PLAYSTATION 2
- GADŻET ZWIĄZANY Z GRAMI NA KONSOLE**

* – gra może być w wersji promocyjnej, nie przenaczonej do sprzedaży, ale jest to pełna wersja. Oferta ważna przez cały czas.
** – gadżety związane z grami na konsole to między innymi: koszulki z gier, smycze z logosami, pocztówki, plakaty, soundtracki i różne inne fajne bajerki!

新プラス NEO PLUS
SONY PLAYSTATION | MICROSOFT XBOX | NINTENDO WII + DS

NOWOŚĆ!

KOLEKCJA N+

N+ T-SHIRT HEAVY

CENA: 39.90 PLN

- Megatrwały nadruk, nie do sprania
- Dobry materiał
- Elastyczny ściągacz
- 100% bawełny
- Podwójne szwy wykończeniowe
- Koszulki nie kurczą się w praniu, nie rozciągają i nie zmieniają koloru

N+ BLUZA TRAFFIC

CENA: 57.99 PLN

- Megatrwały nadruk, nie do sprania
- Supergruby, dobry materiał
- Długi rękaw, elastyczny ściągacz
- 55% bawełny / 45% polyestru
- Podwójne szwy wykończeniowe
- Koszulki nie kurczą się w praniu, nie rozciągają i nie zmieniają koloru

N+ CZAPKA CLASSIC

CENA: 39.99 PLN

- Różne kolory (pełna oferta online)
- Wyszywane logo
- Regulowany rozmiar (metalowa sprzączka)
- 100% bawełny

Do ceny gadżetów należy doliczyć koszta przesyłki w wysokości 6 zł bez względu na ilość i wartość zamówienia

Więcej kombinacji kolorystycznych i możliwość zamówienia koszulki N+ z własną ksywą w sklepie FANATYK.PL

ARCHIWALNE I KSIĄŻKI

ZAPRENUMERUJ NEO PLUS - TO SIĘ OPŁACA!

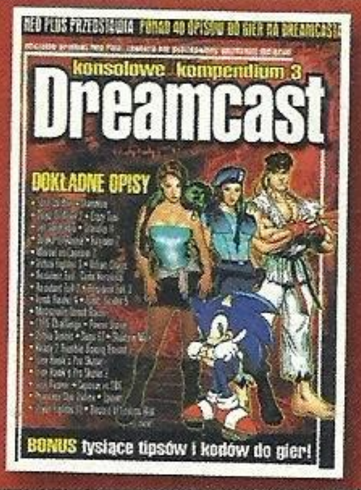
Wariant 1 - prenumerata 12 numerów w cenie 89,99 zł
płacisz jak za **10 numerów**, dostajesz **12 numerów, pełną grę na PS2, demo i gadżet!**

Wariant 2 - prenumerata 6 numerów w cenie 49,99 zł
dostajesz **6 numerów** w aktrakcyjnej cenie, a do tego **demo gry na PS2 i gadżet!**

Preumerata poza granicami Polski: 12 - Europa z Rosją i Izraelem - 199,99 PLN, 12 - Ameryka Północna, Afryka - 249,99 PLN, 12 - Ameryka Południowa i Środkowa, Azja - 279,99 PLN, 12 - Australia i Oceania - 359,99 PLN

KONSOLOWE KOMPENDIUM 1
■ Nasza pierwsza książka - megaporadnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64. Liczba stron: 272, cena: 14.99 (razem z kosztami przesyłki)
■ PEŁNA LISTA OPISÓW NA NASZEJ STRONIE: WWW.NEO-PLUS.PL

KONSOLOWE KOMPENDIUM 2
■ Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie tu coś dla siebie. Liczba stron: 320, cena: 18.99 (z kosztami przesyłki)
■ PEŁNA LISTA OPISÓW NA NASZEJ STRONIE: WWW.NEO-PLUS.PL



KONSOLOWE KOMPENDIUM 3
■ Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol. 45 opisów do najlepszych gier na Dreamcasta PS one i PS2. Liczba stron: 272, cena: 19.99 (razem z kosztami przesyłki)
■ PEŁNA LISTA OPISÓW NA NASZEJ STRONIE: WWW.NEO-PLUS.PL

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek bankowy według podanego wzoru, dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (w rubryce: tytułem) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym – prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu. Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, 38 12401112 1111000001657638

Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.

Dla Państwa wygody proponujemy posługiwanie się skrótami podczas wypełniania blankietu zamówienia.

Prenumerata:
Prenumerata 12 numerów - P12
Prenumerata 6 numerów - P6

Kolekcja N+:
N+ T-Shirt Heavy - TS1
N+ Bluza Traffic - B1
N+ Czapka - C1

Kompendia:
Konsolowe Kompendium - KK1
Konsolowe Kompendium 2 - KK2
Konsolowe Kompendium 3 - KK3

Archwiwalne numery Neo Plus:
Neo Plus nr. XX - NXX
gdzie XX oznacza numer, który zamawiamy, na przykład:
Neo Plus nr 01 - N01
Neo Plus nr 11 - N11
Neo Plus nr 21 - N21

nazwa odbiorcy: INDEPENDENT PRESS
nazwa odbiorcy cd: PEKAO SA 8o WARSZAWA
l.k. 38 nr rachunku odbiorcy: 12401112 11110000 01657638
waluta: WP PLN
kwota: 173,97,-
kwota słownie: Sto siedemdziesiąt trzy złote i 97 groszy.
nazwa zleceniodawcy: JANUSZ SMOLIWĄS
nazwa zleceniodawcy cd: BALLADY 2/12 03-200 ZAWIERCIE
tytułem: P12 + KK3 + N50,N51 + TS1
tytułem cd:

POCZTA POLSKA

Opłata

Podpis

W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email prenumerata@neo-plus.pl lub o telefon (22) 716–87–98 w poniedziałki w godzinach 13-15.

FAQ

listy od czytelników w imadle Banana

KONKRETY SMSem

KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI

↘ Witam! Mam pytanie związane z Xbox Live! Po siadam X360 od grudnia i do tej pory nie podłączyłem się jeszcze do internetu. Planuję to zrobić niebawem. Słyszałem, że w marcu rusza polski Xbox Live! – czy to prawda i jak to będzie wyglądać? Będą polskie zdrapki? Co z tymi grami, które mam, czy zadziałają skoro nie są z Polski? Chciałem też kupić kamerkę XBL Vision Gold. Czy z niej też może nie pasować zdrapka na rok? Pzdr dla całej redakcji. // Sławek z Gdyni.

W ogóle nie ma się nad czym zastanawiać – załóż na razie konto na „anglika" i podłącz się do sieci. Gdy kiedyś wejdzie polskie Live! (o czym nie słyszeliśmy na razie ani słowa konkretów), założysz nowy profil na Polskę, jeśli będziesz miał na to ciśnienie. Jak to miałoby wyglądać? Pewnie tak, że teksty wyświetlane na ekranie będą po polsku. Wszystkie gry będą działać, wszystkie zdrapki będą funkcjonalne, ta z kamerki (która swoją drogą nie jest oficjalnie dystrybuowana przez Microsoft w Polsce) również.

↘ Właśnie skończyłem oglądać 18 odcinek serialu Heroes (niestety nie jest on wyświetlany w Polsce). Ale do rzeczy – w 20 minucie tego odcinka jedna z głównych bohaterek gra z synkiem w Heavenly Sword na PS3. I w związku z tym nasuwa się pytanie – czy ta gra już wyszła, czy to tylko sprytna forma promocji? // RIP

Oczywiście, że to forma reklamy. Dobrze będzie, jak Heavenly Sword ukaże się latem. Coś mi mówi, że jednak to będzie jedna z największych armat Sony na ten sezon jesienny. Gdyby gra się ukazała, przeczytałbyś o tym w N+.

↘ Cześć! Czy Monster Hunter 2 wyszedł w Polsce?

Monster Hunter 2 na PS2 nie wyszedł ani w Europie, ani w USA. I może w ogóle się nie ukazać, bo minął już ponad rok od japońskiej premiery. Byłoby przykro.

↘ Witam – mam problem. Po naciśnięciu włącznika od PS2 konsola się włącza, ale po chwili sama się wyłącza. Co jest?

Może wiatraki padły i wyłącza się sama, żeby nie przegrzać procków? Słuchaj to nie żarty – najpierw przytul rurę odkurzacza do każdej możliwej kratki i spróbuj ją przedmuchać (konsolę, nie rurę od odkurzacza kurna!), a jak nie pomoże, no to serwis...

↘ To jest SMS szczęścia. Wyślij go do 5 osób, a spotka Cię szczęście. Bożena K. wysłała i wygrała pralkę, Bogdan K. nie wysłał i urwało mu nogę...

Chwilę wahałem się, ale przypadek Bogdana mnie przekonał. Jeśli Bożena za pięć SMSów dostała pralkę...

↘ Witam, chciałbym się dowiedzieć, czy Xbox poszedł do lamusa? Piszecie o X360, PlayStation 2 i 3 oraz o innych platformach. Czy będą jeszcze jakieś gry na Xboxa?

Tak, Microsoft i inni wydawcy położyli już na nim kulę vel laskę. Kilka licencjonowanych gier być może jeszcze wyskoczy, ale nic dobrego już nie będzie. Game Over.

↘ Czy Nintendo planuje otworzyć swój oddział w Polsce? Czy doczekamy się kiedyś gier na DSa po polsku i w polskich cenach? :/ W końcu DS na świecie, a także w Europie, sprzedaje się lepiej niż PSP.

Hahahahaahahahahahahaha. Sorry, ale (Gulash z tej strony) nie mogłem się powstrzymać. Jeśli tak, to ja już chyba tego nie dożyję ;)

WITAJCIE

W tym miesiącu – rodzinnie. Najwyraźniej święta nie pozostają bez wpływu na Waszą psychikę. To bardzo dobrze – wiedziałem, że gracze i czytelnicy enplusa to grupa wrażliwych młodzieńców i niewiast o bogatych wnętrzach.
//Banan

email: banan@neo-plus.pl SMS: +48 517 785 776 listy: NEO PLUS, skrytka pocztowa nr. 1, 00-957 Warszawa 36

DEVIL MAY CRY

Witam. Zaniepokoiła mnie głupkowata wypowiedź w Konkretach, że słuchający zespołów Mayhem i Darkthrone potrzebują pomocy psychologa. Chyba czytelnik piszący te bzdury zapomniał, że na konsolach grają ludzie słuchający rożnej muzyki o szerokich horyzontach. Ja sam gram w zespole metalowym i nie sikam na publikę... cha... cha. Poza tym pozdrawiam Neo Plus i czytelników-graczy.
Z diabelskim pozdrowieniem **Arkadi9**

↳ **Bardzo cenię nie tylko to, że nie sikasz na publikę, ale też prawo do swobodnego formułowania wypowiedzi. Dlatego raz – nie uważam, że słuchający zespołów Mayhem i Darkthrone potrzebują pomocy psychologa. Być może część rzeczywiście potrzebuje, ale czy odsetek tych osób jest większy od fanów Snoopa, Avril Lavigne czy zespołu Akcent wymagających konsultacji na kozetce – nie wiem, bo nie mam dostępu do wyników badań łączących gusta muzyczne z zapotrzebowaniem na pomoc psychologiczną. Natomiast dwa – nie znam wymienionych przez Ciebie zespołów. Ale zgadzam się, że nie należy kogoś oceniać tylko na podstawie tego, jakiej muzyki słucha. Żebyśmy dobrze się rozumieli – robiłem to niezliczoną ilość razy. Ale wiem, że się nie powinno.**

O MAMIE

Before we go...
Heh, list ten napisałem i wysłałem do Ciebie jakoś świeżo po Nowym Roku. Pamiętam, że miałeś w styczniu jakieś problemy ze skrzynką, więc wysyłam jeszcze raz. Trzy miechy później. I jeszcze jedno – zrobiłem spis wszystkich recenzji z eNPlusa (z ocenami, autorami, platformami itp). Gul był zainteresowany tematem, gdy zaczynałem w tym dłubać, ale gdy już skończyłem, to się do mnie nie odzywa. Pewnie boi się, że przyślę mu rachunek za robotę. Więc Tobie mówię, że coś takiego jest i ja to mam (i update'uję na bieżąco). IMO bardzo przydatna rzecz dla czytelników.

↳ **Słusznie. A teraz na dodatek Gulash zobaczy ten list w FAQ i zrobi mu się głupio. Albo zaznaczy te dwa zdania w edytorze i wciśnie mu się niechcący backspace. A wtedy głupio zrobi się mnie.**
Gulash: Oszczędzę Ci wstydu Piękny Krzysztofie.

COŚ ZADRŻAŁO. KONSOLE ZNOWU MNIE ZAINTERESOWAŁY. TO TAK JAKBY ŚMIERĆ KLINICZNA, PRZEZ TAK DŁUGI OKRES NIE MYŚLAŁEM O NICH, AŻ TU NAGLE POJAWIAJĄ SIĘ I „WCHODZĄ Z BUTAMI" W MOJE (CHCIAŁOBY SIĘ NAPISAĆ POUKŁADANE, ALE SUMIENIE NIE POZWALA) ŻYCIE.

Ok.
Cześć Krzysiu,

↳ **O proszę.**

Przypomniała mi się pewna historia związana z grami, ze świętami i z... moją mamą. Historia jeszcze młoda, bo sprzed roku, czyli związana z zeszłorocznymi świętami. Hmm, właściwie to tegoroczne święta były zeszłorocznymi, ale mniejsza o to. Chodzi mi o święta 2K5.

↳ **Nie było łatwo. Gdyby nie to wyjaśnienie na końcu, to nie wydostałbym się z tego zdania.**

Jak to co roku bywało, moja mama w początkach grudnia zadała mi arcytrudne pytanie: „Co chciałbyś dostać pod choinkę, misiu?". Szczerze powiedziawszy, to najchętniej odpowiedziałbym, że nic, gdyż spodziewane prezenty są nie-fajne i zdecydowanie preferuję niespodzianki itp., ale odpowiedziałem, że nie wiem, ale że się zastanowię.

↳ **W pełni się zgadzam i popieram.**

Podejrzewałem, że jeżeli powiem coś o grze, to mama zasugeruje, że może by mi dała „banknot", a ja już sobie kupię sam (jak to bywało rok wcześniej i dwa lata wcześniej i trzy lata...). Moim zdaniem żałosna sprawa, choć rok wcześniej (i dwa lata wcześniej i trzy...) tak o tym jeszcze nie myślałem.

↳ **Znając wyzierające z tego maila zamiłowanie Vaga do niełatwych zagadek matematyczno-logicznych teraz pytanie: ile główny bohater tego listu miał lat, kiedy dojrzał do tego, że przyjemność sprawiają mu już tylko prezenty niespodzianki?**

Tak czy inaczej, w tamtych dniach byłem w trakcie lektury najnowszego, przedświątecznego numer eNPlusa i przy jednej z recenzji wpadłem na pomysł – dam mamie do przeczytania trzy recenzje trzech różnych gier, z których jedną z nich chciałbym wyjątkowo, przy czym postaram się nie zasugerować mamie, o którą grę chodzi.

↳ **Dobre. Naprawdę dobre.**

Chodziło mi o Fahrenheita. Musiałem jeszcze tylko dobrać dwie inne gry... gry, którymi również bym się cieszył (choć oczywiste w mniejszym stopniu), gdyby mama wybrała którąś z nich. Przeglądałem więc kilka najnowszych numerów N+, czytałem ponownie różne recenzje, zastanawiałem się... Sprawa była o tyle trudna, że zależało mi również na tym, aby recka była odpowiednio interesująca, żeby była fajnie napisana i żeby trafiła do mojej mamy, nie? Czyli na wasze teksty musiałem spojrzeć pod zupełnie innym kątem. W końcu wybrałem – Fahrenheit (by Grab), Xenosaga II (by Qoora) i EyeToy: Kinetic (by Matt) – gry i recenzje, które zaprezentują pewien fragment rynku wydawniczego (o którym moja mama mało wie), a także pewien fragment mojego ulubionego czasopisma (o którym moja mama również mało wie). Niby mogłem wybrać i pięć recenzji, mogłem i dziesięć, ale wiadomo – mama nie może się zanudzić! Tak na marginesie, to w pewnym momencie prawie zupełnie zapomniałem po co to robię i zależało mi głównie na tym, żeby poprzez tę krótką lekturę moja mama dowiedziała się możliwie najwięcej o tym, co mnie interesuje.
Zawsze miałem takie podejście do sprawy gier w moim życiu i przynajmniej pięć osób, dzięki temu, co widziało u mnie w domu, kupiło sobie konsole. Tak, nawróciłem ich. Ale wracając... Poszedłem więc do mamy pewnego popołudnia z eNPlusami w ręku i powiedziałem, że już się zastanowiłem co chciałbym dostać, i o tym, że będzie musiała przeczytać trzy recenzje, i o tym, że to do niej będzie należał wybór. Początkowo nie była zachwycona, ale jak już zaczęła czytać, to widziałem tylko wzrastające zainteresowanie malujące się na jej twarzy. Gdy skończyła, zapytała jeszcze dla upewnienia: „OK, i ja mam wybrać tę grę, tak?". Pokiwałem twierdząco głową, zabrałem N+, wróciłem do pokoju, zamknąłem za sobą drzwi i odetchnąłem... Na gwiazdkę dostałem Fahrenheita! Co bystrzejsi mogą dostrzec pewną manipulację. Otóż Fahrenheit dostał najwyższą ocenę spośród tych trzech gier, recenzja była na „aż" dwie strony, mama wie, że uwielbiam muzykę Angelo Badalamentiego, a poza tym wiedziałem, że w okresie świątecznym gra Quantic Dream będzie najmniej kosztowała. Tak czy inaczej plan się udał w stu procentach, a Fahrenheita ogrywaliśmy kilka dni później ze znajomymi z forum N+ na wyjeździe sylwestrowym (historycznym wyjeździe, dodam).

Pozdrawiam ekipę N+, znajomych z forum N+ i jedną szczególnie ważną osobę w moim życiu (chyba będzie wiedziała, że to o niej)... a, no i mamę.
Vag

↳ **Chylę kapelusza dla wysiłku, jaki włożyłeś w znalezienie sposobu na nakłonienie mamy do sprawienia Ci niespodzianki. Zawsze z duma myślę o czytelnikach i graczach, którzy swoją pasję potrafią pogłębić w takim stopniu, żeby obdarować nią innych. Sam bardzo cenię wszelkie przejawy własnej inicjatywy, a jeżeli to przy okazji dotyczy także tego, co wszyscy tak bardzo lubimy – czyli gier – to już w ogóle jestem zachwycony. Sam byłem ciekawy jakie wybrałeś gry; nie sądziłem, że zabraknie Shadow of the Colossus, z kolei Xenosaga II autorstwa Grzesia Całka wydała mi się nieco zbyt hermetycznym tematem, ale to akurat najmniej istotne – może na przykład masz już SotC. Tak czy inaczej – świetny pomysł, świetna realizacja. No i respekt dla mamy – myślę, że nie nudzi się z Tobą, ale najwyraźniej wychowała porządnego gościa. Gratulacje!**

OD MAMY

Kochany Bananie!

↳ **Ależ Magdaleno! Na szczęście tutaj te słowa zobaczą tylko moje oczy, ale gdyby tak ktoś to przeczytał? Jeszcze jakaś koleżanka to pół biedy, ale dajmy na to MĄŻ?!! Aż boję się pomyśleć...**

Skoro najwyraźniej lubisz poufałości, to posuwam się krok dalej.

↳ **Jak widać – działa za każdym razem.**

Nareszcie dorwałam się do Internetu, więc piszę, żeby podziękować za wydrukowanie listu, a szczególnie za ten wzruszający apel do mojego męża.

↳ **Wypełniałem jedynie mój redaktorsko-listowo-rubrykowy obowiązek.**

Miałam łzy w oczach, jak go czytałam, mąż też, tylko z innego powodu (ze złości, że go obsmarowałam w ogólnopolskiej prasie).

↳ **Tak długo, jak na naszych łamach nie pojawiło się jego zdjęcie z niezdarnie naciągniętym na oczy prostokącikiem, moim zdaniem i tak wyszedł z tego ledwo draśnięty.**

Niemniej jednak zareagował na Twój apel – kupił PSP i starał się mnie przekonać, że Popolocrois jest lepsze od Final Fantasy.

↳ **Częsty błąd.**

Ponieważ mu się to nie udało, sam gra na PSP. Pozostał mi więc tylko jeden konkurent do konsoli – synek, a jemu zawsze można wyłączyć konsolę pod pozorem troski rodzicielskiej (że niby oczy się psują i kręgosłup).

↳ **I w ten sposób z osoby mającej problemy z graniem, na naszych oczach przeistoczyłaś się w osobę stwarzającą problemy z graniem innym. Podręcznikowy przykład tyranotropii. I nie mogę oprzeć się wrażeniu, że jestem za to chociaż częściowo odpowiedzialny.**

Nareszcie mam więc swobodny dostęp do konsoli oraz Neo i to bez uciekania się do drastycznych środków w rodzaju trzytygodniowych bólów głowy.

↳ **W takim razie wycofuję te uwagę o „ledwodraśnięciu". Będę dzisiaj spał spokojniej, wiedząc, że uczyniłem życie pewnego gracza... lepszym.**

A swoją drogą, skąd u Ciebie taka znajomość środków perswazji stosowanych przez żony? Wyczuwam wieloletnią tresurę...
Magdalena

↳ **Jest takie przysłowie: nie da się zrobić omletu, nie tłukąc przy tym kilku jajek. No więc, jakkolwiek by to nie zabrzmiało – jajka, które tłukłem przy tym omlecie, nie były moimi własnymi.**

PS: Mąż mógłby być jeszcze kochającym gry i sen rencistą.

↳ **Na to nie wpadłem. Ale to pewnie dlatego, że nawet nie podejrzewałem Cię o zastosowanie wariantu świętej pamięci Anny Nicole Smith.**

PS2: Wbrew pozorom i granitowemu przekonaniu przedszkolanki synka nie jesteśmy rodziną patologiczną.

↳ **Chcę w to wierzyć bardziej, niż w cokolwiek.**

ZAKLINACZ OTOGÓW

Witam cię drogi Bananie.
Jestem waszym czytelnikiem od samego początku, zaczynałem od trzeciego numeru Secret Service. Później było Neo, a teraz Neo+. Grami interesuję się od piątego roku życia, czyli już 21 lat. Bez gier życia sobie nie wyobrażam, kocham grać i tyle!
Mam 32calowy LCD Samsunga i Xboxa 360, przeniosłem się ze starego Xa (Fanboj? Tak, zgadza się! Chociaż już nie taki boy, he he). Mam dwa, a może trzy pytanka. Jestem fanem gier Otogi: Legend of the Demons i Immortal Warriors, w które zagrywałem się na starym Xboksie...

↳ **No tutaj mamy mały problem. From jakoś nie zapowiedział kontynuacji swoich bardzo udanych gier – najwyraźniej nie były aż tak dużym przebojem. A zgadzam się całkowicie, że obie części były genialne. Pod każdym względem.**

Chciałem się dowiedzieć czy słyszałeś może coś o trzeciej części, jest w planach? Modle się, że jest..

↳ **Na razie nic na ten temat nie słyszałem, ale kilkakrotnie udawało mi się już sprowadzić na świat sequel jakiejś gry, tuż przed jego ogłoszeniem pisząc, w pełni przekonany o słuszności mych słów, że według mojej wiedzy takowy nie powstaje.**

Jestem też napalony na soundtracki z obydwu części, więc chciałbym cię prosić o pomoc (proszę o jakiś link, czy może namiar jak można to zdobyć)
Pozdrawiam Ciebie i całą redakcję, jesteście najlepsi i tak 3mać!
Raikoh

↳ **Dzięki. Ale OST z Otogi? Mega-hardcore'owa sprawa. Ukazały się tylko w Japonii... Szukaj?**

DREAM ON

Witam serdecznie redakcję Neo+,
Konsolami interesuję się od dawien dawna, ten typ rozrywki zaskarbił sobie w mym sercu miejsce na stałe. Nie zawsze jednak było różowo...
Pamiętam jak dziś, gdy na rynek wchodził Dreamcast, zbierałem każdą złotówkę, żeby tylko dostać wymarzoną zabawkę. I dostałem. Co się działo z konsolą, każdy dobrze wie. Mimo kilku naprawdę dobrych tytułów, konsola nie istniała, a szkoda, bo potencjał moim zdaniem posiadała. Pozwolę sobie wtrącić w tym miejscu małą anegdotkę: przyjaciel, którego de facto namówiłem na zakup Dreamcasta, dalej go trzyma i za każdym razem, gdy tylko odwiedzam go, mówi: „a mówiłem, żeby tego badziewia nie kupować", a niedawno wysłał mi sms'a: „Po 8 latach przeszedłem Headhuntera".
Śmierć konsoli była szybka i bardzo bolesna dla mnie i wielu innych graczy. Zawiodłem się. Sprzęt szybko sprzedałem i zabawki tego typu przestały mnie interesować, byłem wręcz wściekły na ten cały „postęp technologiczny", bo czułem, że zabrał mi coś czego nie odzyskam.
Był listopad 2006 roku, jak grom z jasnego nieba spadło na mnie Wasze czasopismo. Ot tak sobie leżało w studenckim bufecie, przez kogoś zapomniane.

↳ **Na pewno nie zapomniane, tylko właśnie poszedł po herbatę.**

Z lekką dozą zaciekawienia zacząłem przeglądać magazyn (znalezione nie kradzione, nie?). Widzę Xboxa 360, piękne screeny, zapowiedzi świetnych tytułów. Coś zadrżało. Konsole znowu mnie zainteresowały. To tak jakby śmierć kliniczna, przez tak długi okres nie myślałem o nich, aż tu nagle pojawiają się i „wchodzą z butami" w moje (chciałoby się napisać poukładane, ale sumienie nie pozwala) życie. I nie miało znaczenia, czy jest to konsola MS, Sony, czy Nintendo, po prostu poczułem, że znowu będę mógł się przy nich dobrze bawić. Stare dobre czasy powróciły.

↳ **Powtórne nawrócenie? Pięknie.**

I tak, tuż przed świętami, zakupiłem Xboxa. Reakcja otoczenia i bliskich była bardzo przewidywalna: „A po co to kupiłeś", „Ty już masz 22 lata, za stary na to jesteś" etc.

↳ **Powiedziałbym: włącz im Singstara, daj dwa mikrofony i pozwól poryczeć 10-15 minut. Jeżeli to ich nie porwie, to zmień otoczenie i bliskich, ale Sony jakoś nie kwapi się do zrobienia portu na Xboxa 360. Ale wiesz o co mi chodzi.**

Na szczęście wspierała mnie dziewczyna (która notabene wymiata w Table Tennis).

↳ **I tak ma być.**

Konsole po raz kolejny mnie zauroczyły, przede wszystkim grafiką, co jest oczywiste, ale nie tylko. Świetne fabuły i scenariusze gier potrafią szarpać uczuciami, jak najlepszy dramat. Gearsy, Splinter Cell: DA, Call of Duty 3, Lost Planet to gry, które wyzwoliły u mnie „wyższe" uczucia. I dobrze. Tak ma być. Jest też masa innych tytułów, mniej czasochłonnych, ale równie znakomitych, szczególnie w multi. Choć nie mam, jak pewnie większość z nas, wiele wolnego czasu, zawsze staram się znaleźć choć godzinkę dziennie. by zmierzyć się z następnym potworem w Gearsach, czy wygrać kolejną walkę w Fight Night Round 3. I nie chodzi o zdobywanie tych wszystkich punkcików, medali i innych bzdur, tylko o czystą zabawę. O rozrywkę. Bo po to stworzono konsole. Zacieram ręce i czekam na Assassin's Creed, Fable 2 i Forza 2. Recenzja NBA Street Homecourt nakręciła mnie na ten tytuł, mam nadzieję, że niedługo będę mógł go sprawdzić. Jeszcze tylko telewizor z prawdziwego zdarzenia i będzie cudnie. Z moich obserwacji wynika, że aktualnie Sharp robi najlepsze HDTV, choć jeszcze nie takie tanie. Poczekam do końca roku, w promocji na pewno znajdzie się niejeden „smakowity kąsek". Jeśli do tego czasu nie powstrzymam się z zakupem HDTV, to skuszę się najprawdopodobniej na Mantę, którą opisaliście w numerze kwietniowym. W końcu przyjaciołom się UFO ;)
Kończąc mój list, chciałbym Wam serdecznie podziękować za to, że wskrzesiliście mą miłość do świata konsol. Serdeczne dzięki. Pozdrawiam i życzę wytrwałości w pracy.
Przemek
PS: Mam nadzieję, że tym razem się nie zawiodę.

↳ **Radosne i piękne wyznanie. Tak, wiem, nie ma tu pytań ani nic takiego, ale po tym mailu zrobiło mi się dobrze. A taką miłą mamy aurę.** ■■

KONKRETY SMSem

KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI

Witam! Po kilku latach powróciłem znowu do konsolowego świata kupując X360. Czy wydano jakiegoś Finala na tę konsolę? Bo cos mi się tam obiło o uszy. Pozdrawiam.

Witaj, synu marnotrawny. Uszy umyj i czytaj enplusa – nie wydano. Mówi się, że może FFXIII będzie multiplatformowy, na PS3 i X360, ale to na razie tylko plotki.

Mam dwa pytanka. Czy moglibyście zamieścić artykuł (pokazać shoty, napisać co wiadomo na temat gry) o FFVII: Crisis Core na PSP? I czy niedługo jest planowana obniżka Xboxa 360?
PS: Tworzycie świetne czasopismo, oby tak dalej!

Dzięki! Obniżka ceny X360 nie została nigdzie zapowiedziana, ani potwierdzona, ale jeśli mamy strzelać, to jak najbardziej taka będzie miała miejsce późnym latem bądź wczesną jesienią. Sprzęt będzie miał już prawie dwa lata. Natomiast jeśli chodzi o Crisis Core, oczywiście że przyjrzymy się bliżej tej grze, jak tylko Square udostępni materiały i konkretne informacje. Na razie wszystko, co wypłynęło, to skany z Famistsu i szczątkowe info. Niebawem spodziewamy się wylewu informacji – pichcą tę grę ze trzy lata już!

Pytanie nie do końca na temat (gier): czy Banan zmienił pseudo na Bruno Banani i zajął się perfumami?

Eche. perfumami i drogimi garniakami. A do tego ma sieć sklepów Banana Republic. Taka już tan nasza Chicquita.

Tekken 6 na PlayStation 7? No to trochę poczekamy... ;)

Taak, słuszna uwaga. Punkt dla Ciebie ;) Wybatożę się sam po plecach.

Siemanko. Takie dwa pytanka na temat PS3. Kiedy wyjdzie jakaś rozsądna piłeczka kopana? I czy europejska PS3 pracuje głośniej niż wersja USA/Jap, bo kupiłem chyba odkurzacz... :(? Pozdrowaski! // Pepe

Spodziewamy się, że Seabass i jego ludzie wysmażą coś na tę jesień, podobnie jak Elektronicy. Wcześniej nie ma na co liczyć. A jeśli chodzi o głośność PS3, no to jestem w szoku – nasza chodzi cichutko. Może wymień? Albo postaw obok X360 dla porównania i wtedy jednak okaże się, że jest cicha?

Wiecie może, czy gra 300: March to Glory wyjdzie na PS2, czy będzie dostępna tylko na PSP? Pozdrawiam // SaKu

Tylko na PSP, ale nie ma co rozdzierać szat – to nie jest jakaś super bajka. Niezła, ale nie super.

Siemka. Wiecie może, czy Rockstar planuje wydać drugą część gry Bully i na jakie platformy miałaby wyjść? Z góry dzięki i pozdro dla redakcji :)

Druga część pytania sugeruje odpowiedź ;) Znając praktyki Rockstarów nie zdziwimy się, jeśli Bully ukaże się za pół roku na PSP jako konwersja lub lekko wzbogacona konwersja, ale to tylko nasze luźne przypuszczenia. Nic nie jest potwierdzone, choć z tego, co wiemy, gra sprzedała się nieźle.

O PIRACTWIE, JAŚKU I SUTKACH LWIEJ MAMY

Historia jest taka. Weźmy sobie siebie. Mamy dwie konsole w domu. Idziemy do EMPiKu, gdzie na kanapie, spokojnie można poczytać o najnowszych grach.

Bierzemy Neo Plus i czytamy. Jest parę niezłych gier na horyzoncie. Kupujemy pisemko, zagadujemy z kolegami. Oni też wyczaili te tytuły. Jeden ma bogatego tatę i już zapowiada, że mu tata z zagramanicy ściągnie. Dwóch uciułało. A reszta? Reszta czeka. Po dniu premiery udają się na pogrywę do znajomego. Widać w grze moc. Kurczę. Wracamy do domu wycieńczeni, ale na głodzie. Warto by mieć tę grę. Sen jest trudny, rano decyzja o odpaleniu emułka naturalna. Kombinujemy sobie pirata i już jest gra. Wcześniejszy wydatek poniżej 200zł sprawił, że nasza konsola łyknie nową płytę jak młode lwiątko sutek mamy. A my już mamy swój ukochany tytuł w rękach.

A teraz druga historia. Jasiek – tak go nazwijmy – wiedzie takie sobie życie. Urodził się, rodzice go wychowali jak mogli, chcieli, żeby był lekarzem, ale on wolał zabawić się z kumplami, a w ogóle, to medycyna go nie kręciła. Od dziecka uwielbiał gry. Kochał je szczerą, chłopięcą miłością. Mając lat piętnaście założył bloga, na którym pisał niewprawne recenzje i newsy. Potem zatrudnił się w niedużym magazynie o grach, w którym nie zarabiał wiele. Ale jeśli jego rówieśnicy marudzili, że świat dorosłych to padaka i człowiek musi się upodlić, żeby zarabiać na chleb, z dumą oponował. Mówił: „ja tam robię, to co lubię. Gram i jeszcze mi płacą". Farciarz – odpowiadali kumple. Tylko mama Jaśka zawsze mówiła, że szczęście sprzyja przygotowanym, a on wiedział, że musiał napisać trzysta prawie recenzji na blogu, żeby go ktoś zauważył. Ile go to kosztowało zjebek na blogu, ile prób załapania się gdziekolwiek. Kumple chodzili na browar, a on pocił po nocy recenzję nowego Tekkena. Ale kij – teraz sobie wypracował. I ma. Kasy niedużo, ale ma i jest dumny.

Któregoś dnia wyprowadza się z domu i kasa z pisania recenzji już nie starcza. Głupia sprawa. Do tego jego laska marudzi coś o wprowadzeniu się. Mieszkać z laską, to daje jednak pewne poczucie satysfakcji. Jasiek zaczyna wysyłać CV, a jednocześnie kończy liceum i idzie na studia. Chromolić. Da się połączyć studia i robotę. Myśli jak by się tu rozwinąć i ma pomysł. Kogo mogą potrzebować ci, co robią gry? Studiuje, pracuje w McDonald's ile się da, a po nocach rzeźbi grafikę 3d. Nurkuje w sieci za samouczkami, oczy mu się kleją, ale dyma jak stary żołnierz. Noc, gorączka, a on dyma. Laska mu wierci dziurę w brzuchu, a on pracuje. Któregoś dnia zdarza się cud. Dzwoni kumpel i mówi, że mają miejsce dla grafika, u producenta gier. Kolo uderza i dzięki protekcji się dostaje. Czuje, że nie umie ile trzeba i z początku patrzą na niego wilkiem. „Teraz albo nigdy" – myśli jednak i zasuwa bez opamiętania. Dzień w pracy, w nocy się doszkala. Za zarobioną prywatną kasę się szkoli. W końcu wtapia się w tłum w firmie i nikt nie pamięta, że kiedyś nie umiał. Aż tu któregoś dnia budzi się z burzą w głowie. Serce łomocze mu jak młotem, ale koleś wie, że ma pomysł na grę. Opowiada lasce, ta przez zęby cedzi, żeby rzucił to w cholerę. „Prędzej Ciebie rzucę" – myśli i biegnie do pracy. Tam cały dzień rzeźbi prezentację w PowerPoincie i uderza do decyzyjnej w firmie szyszki. „Mam coś, co możemy zrobić. I to się uda" – zaczyna. Prezes kręci nosem, inny koleś mówi, że coś w tym musi być. Ale to za mało.

Jasiek wypłakuje kolejną prezentację i robi ją „skyhigh" dobrą. Uderza powtórnie. I znowu dupa. Więc zgarnia wszystkich z firmy, którzy nie powiedzieli od razu nie i myślą, co przerobić. Znów przerabiają. Do prezesa. Ten po dwóch miesiącach mięknie. Jasio zostaje szefem projektu. Zapyla po nocach, bo to i odpowiedzialność i jednak cel w życiu, o którym marzył od dawna pisząc w recenzjach co by w grach zmienił. Czuje wiatr w skrzydłach. Projekt jednak idzie jak po grudzie. Ludzie się zwalniają, trzeba szukać nowych. Często są słabi, albo nie mają pasji. Inni kręcą nosem, bo im się już nie chce. Jasio często robi za siebie i za innych. Laska mówi: „Mam Cię tam, gdzie światło nie dociera" i uwalnia go dla rynku matrymonialnego.

Jasiek pije tydzień, a w końcu znowu się w pracy zatapia. Ostatnia rzecz, jaka mu została. Grę ktoś musi wydać, więc po zrobieniu małego samograja, które da się gdziekolwiek pokazać, uderza do wydawcy. Jeden, drugi, trzeci mają go gdzieś. Siódmy się zgadza. Feta w firmie. Jasiek dodaje wiatru w żagle reszcie zespołu i po dwóch latach harówy, świętach przy komputerze, szukaniu sponsorów, dochodzi wreszcie do fazy testów. Pół gry się wali na łeb. Bohater utyka między obiektami, bryły się nie skalują. A wydawca mówi, że kasę da, ale niech się w terminie wyrobią. Jasio mówi, że nie zdążą. Wydawca na to, że może czas pomyśleć o wymianie Jasia na kogoś innego, skoro jest za słaby na to. Jasiek z wypiekami na twarzy siada do roboty. Po 50 godzinach przy kompie zasypia i budzi się z gorączką. Do domu, prochy i do komputera. Mail od prezesa, że wydawca nie jest zadowolony. W brzuchu Jasia kłębią się demony, stres permanentny. Błaga chłopaków o pracę po godzinach. Ile zdążą, tyle zdążą, ale muszą spróbować. To jest ich gra i nikt jej nie odbierze. Ich dziecko. Już są projekty okładek, już zapowiedziane eventy premierowe. Jeszcze daleko w kalendarzu, ale widać koniec. Jasiek goni ostatkiem sił. Błąd za błędem jest naprawiany i dosłownie na dwa dni przed wysłaniem tytułu do tłoczni wszystko wydaje się zapięte na ostatni guzik. Gra w końcu ma premierę. Jasiek nie może spać w nocy, nie wierzy własnym oczom. To jest coś co wypracował i wychorował. Ale jest dumny.

Pytanie: czy Jaśkowi należą się za to jakieś pieniądze?

Historia jest taka. Weźmy sobie siebie. Kombinujemy sobie pirata i już jest gra. Wcześniejszy wydatek poniżej 200zł sprawił, że nasza konsola łyknie nową płytę jak młode lwiątko sutek mamy. A my już mamy swój ukochany tytuł w rękach. To właśnie sądzę o piractwie.

■■ Grabarz

URODZIŁ SIĘ, RODZICE GO WYCHOWALI JAK MOGLI, CHCIELI, ŻEBY BYŁ LEKARZEM, ALE ON WOLAŁ ZABAWIĆ SIĘ Z KUMPLAMI, A W OGÓLE, TO MEDYCYNA GO NIE KRĘCIŁA. OD DZIECKA UWIELBIAŁ GRY. KOCHAŁ JE SZCZERĄ, CHŁOPIĘCĄ MIŁOŚCIĄ

Ratchet and Clank™: Size Matters ©2007 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by High Impact Games. Ratchet and Clank: Size Matters is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. "PS" Family logo, "PlayStation" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved.

7+
www.pegi.info

Ratchet i Clank powracają w swojej największej z najmniejszych przygód – zmniejszeni do mikroskopijnych rozmiarów i wyposażeni w niszczący arsenał broni.

www.playstation.pl
www.yourpsp.pl

W TEJ GRZE NIC NIE JEST MAŁE.

Maj 2007

PlayStation 2

GOD OF WAR II

THE END BEGINS

Zaszedłeś tak daleko. Uzbrojony w zemstę, pokonałeś swoje demony, aby móc zabić bóstwo. Przejąłeś jego tron stając się Bogiem Wojny. Ale żyłeś w cieniu innych bogów zbyt długo. Oto początek końca.

www.playstation.pl

18+
www.pegi.info

God of War™ II ©2006 - 2007 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Computer Entertainment America Inc. God of War and the God of War logo are trademarks of Sony Computer Entertainment America Inc.